3 CDS JOC FULL! - GOTHIC - O LEGENDĂ A GENULUI RPG!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Noiembrie 2004

CÂŞTIGĂ!



UN SISTEM DE BOXE ALTEC LANSING



O CARCASĂ ATX MIDI TOWER 350W

JOC FULL!!



Gothic

PREVIEW

Silent Hunter III
Românii se pricep la submarine

REVIEW

The Sims 2
Pregătit să ne înnebunească din nou

Call of Duty: United Offensive
Un expansion ca la carte

Kohan II: Kings of War
TU eşti zeul războiului

ROME
TOTAL WAR

TEST!
CARCASE



ATX FASHION



135.000 LEI

DEMOS KNIGHTS OF HONOR ■ ROLLERCOASTER TYCOON 3 ■ SHADE - WRATH OF ANGELS ■ WANTED: A WILD WESTERN ADVENTURE PATCH ROME: TOTAL WAR 1.1 ■ TRIBES: VENGEANCE 101
WALLPAPER THE SIMS 2 FILME FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN ■ GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS UTILITARE OPERA 754 ■ TOTAL COMMANDER 603 MODS SPELLFORCE EDITOR V135

„Ce e prea mult strică", încercau să te convingă părinții și trăgeau de tine să lași bomboanele alea în pace. Surprinzător, peste 15 ani te trezești gândindu-te la aceleași cuvinte, numai că bomboanele au fost înlocuite acum de jocuri. După o „secetă" de câteva luni, în care înghițeam îngroziți în sec atunci când ne gândeam cu ce review-uri o să umplem revista și ne minunam la fiecare joc lansat, fără să conteze calitatea sa îndoielnică, am fost „binecuvântați" cu o furtună de zile mari. Jocuri dom'le, nu glumă! Și nu numai atât, jocuri unul și unul, de nu știai de care să te apuci mai repede. Și din zâmbet în zâmbet îți aduci aminte la un moment dat că revista are numai 84 de pagini. Îți faci repede un calcul, te uiți la teancul de jocuri, mai aduni încă 20 de pagini, mai verifici încă o dată revista („poate avem mai multe pagini și nu știam eu"), te lași moale pe scaun și începi să tai. Tribes? Nu! Larry? Neah! Tooony!... cade! Rome mai mănâncă două pagini în plus, tai la Shade, dar nu poți lăsa Burnout-ul pe o singură pagină. Crimă! Curge sânge de joc nevinovat și Rzarectha întreabă nedumerit „Cum, nu mai scriu NHL-ul?!".

Se spune că viața nu este ușoară și deseori trebuie să faci compromisuri, însă ăsta este unul dintre momentele acelea în care ți se pare că cineva, acolo sus, se distrează prea tare pe seama ta. Și nu e frumos deloc!

■ Mitza

TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. Burnout 3: Takedown
2. Full Spectrum Warrior
3. Rome: Total War



cioLAN
1. Deer Hunter 2005
2. Warhammer 40 000: Dawn of War
3. Star Wars: Battlefront



BogdanS
1. HP iPAQ Pocket PC H6340
2. Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless
3. Apacer Audio Steno VA210



Marius
1. Rome: Total War
2. Burnout 3: Takedown
3. Deer Hunter 2005



Rzarectha
1. Deer Hunter 2005
2. Kohan II: Kings of War
3. Burnout 3: Takedown



KiMO
1. Burnout 3: Takedown
2. Star Wars: Battlefront
3. Warhammer 40 000: Dawn of War

LEVEL NOIEMBRIE 2004



CUPRINS CD

DEMO

Knights of Honor
RollerCoaster Tycoon 3
Shade – Wrath of Angels
Wanted: A Wild Western Adventure

MODS

Spellforce Editor v135

PATCH

Doom 3 1.1
Rome: Total War 1.1
Tribes: Vengeance 101
Warhammer 40,000: Dawn of War 101

WALLPAPERS

Call of Duty: United Offensive
Gothic
The Sims 2

MEDIA

Filme
Final Fantasy VII: Advent Children
Grand Theft Auto: San Andreas

Imagini
Scrapland
Silent Hunter III

UTILITARE

Opera 754
Shockwave Player
Total Commander 603

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezolutie de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfata poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configuratii, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicatiile de pe CD, vă rugăm să contactati telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENTIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezolutii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea optiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

38 WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR

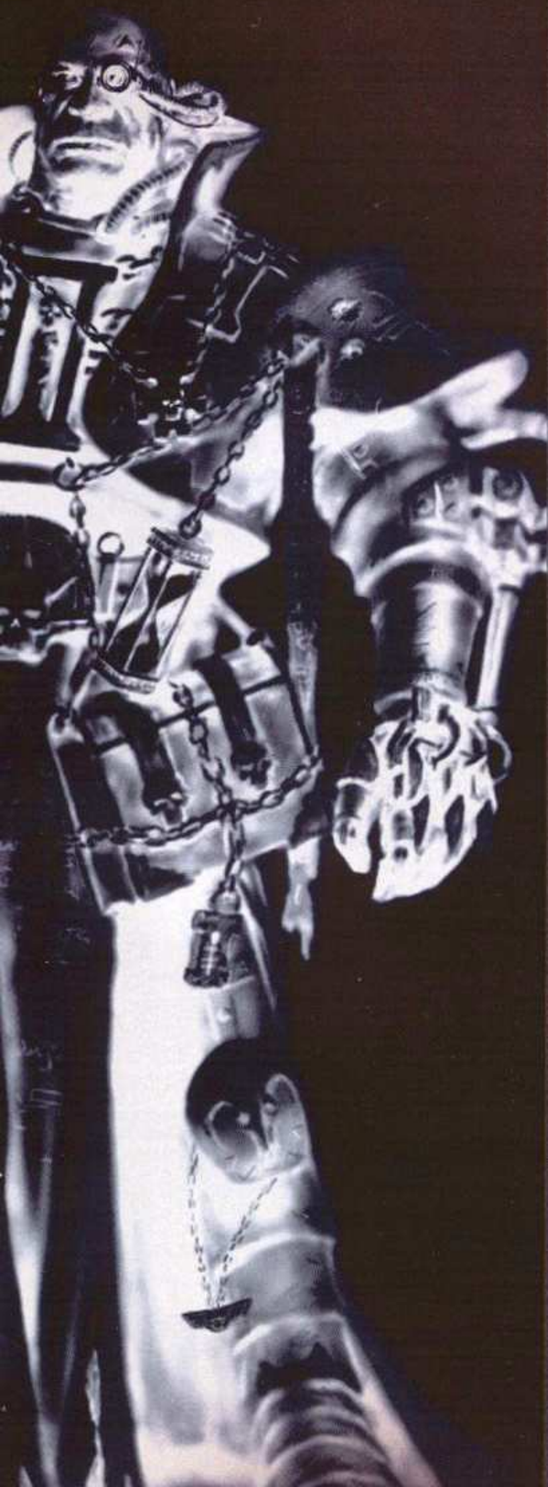
Între ciocanul Imperiului și nicovala Haosului





30 ROME: TOTAL WAR

S-a întors sub scut



LEVEL NOIEMBRIE 2004

CUPRINS

news

În martie înghețăm de frică

Producător Darkworks **Distribuitor** Ubisoft **Data lansării** martie 2005 **On-line** www.coldfeargame.com

Marele Ubisoft are grijă ca toate visele gamerilor să fie îndeplinite. Așa că în luna martie a anului ce urmează vom avea primul action-horror de la Ubisoft. Cold Fear este produs de Darkworks, companie care s-a ocupat și de Alone in the Dark: The New Nightmare. În Cold Fear vom intra în pielea lui Tom Hansen, un ofițer din Paza de Coastă americană care într-una din zile este trimis să se îmbarce pe o balenieră rusească pe jumătate abandonată. Normal, nu era tocmai o zi însorită în care delfinii își





exersau ultimele scheme învățate, din contră furtuna tocmai se dezlănțuise, iar misiunea lui Tom devine tot mai grea. O dată ajuns pe ambarcațiunea rusească, acesta va observa că ceva nu e în regulă, iar confirmarea va veni de îndată ce va da nas în nas cu inamicii care, în mare, se împart în două categorii: oameni și foști oameni. De pe vasul aflat în derivă în marea Bering, ofițerul Hansen ajunge mai târziu pe o platformă petrolieră misterioasă, locație care dă foarte bine într-un horror. După spusele celor de la Ubisoft, acțiunea în Cold Fear va avea loc într-un mediu dinamic, iar decorul și obiectele din joc vor putea fi folosite sau distruse. De asemenea, se promit un AI inteligent și o doză mare de surprinzător. Jocul va fi disponibil atât pe PC, lucru care contează pentru majoritatea dintre voi, cât și pe PS2 și Xbox. Totul e să apară, deoarece 1906: An Arctic Odyssey, un alt titlu al celor de la Darkworks, anunțat în anul 2000, a dispărut cu desăvârșire. Unii spun că-l văd uneori pe site-ul oficial.

■ Rzarectha





LEVEL TOP 10

OCTOMBRIE 2004*

1. Doom 3	211
2. Star Wars – Knights of the Old Republic	189
3. Need for Speed Underground	157
4. Thief: Deadly Shadows	96
5. Silent Hill 4	69
6. Beyond Divinity	20
7. Shell Shock: Nam '67	18
8. Richard Burns Rally	17
9. Conflict Vietnam	15
10. Chessmaster 10th Edition	9

*preluat de pe www.level.ro

PLAYBOY: THE MANSION A FOST AMÂNAT

Se pare că lucrările la Playboy: The Mansion merg atât de bine, încât Ubisoft, ARUSH Publishing și Groove Games s-au speriat de viteza cu care înainta proiectul și au hotărât să-l mai încetinească puțin. Astfel, data de lansare s-a mutat în primul trimestru al anului 2005. Și totuși, puțină grabă nu ar fi stricat, având în vedere vârsta înaintată a lui Moș Hefner. Poate va fi chemat de Iepurașii din Ceruri înainte să-mi dea un autograf pe cutia lui Playboy: The Mansion. Hurry up, guys!!!!

Heroes of Annihilated Empires

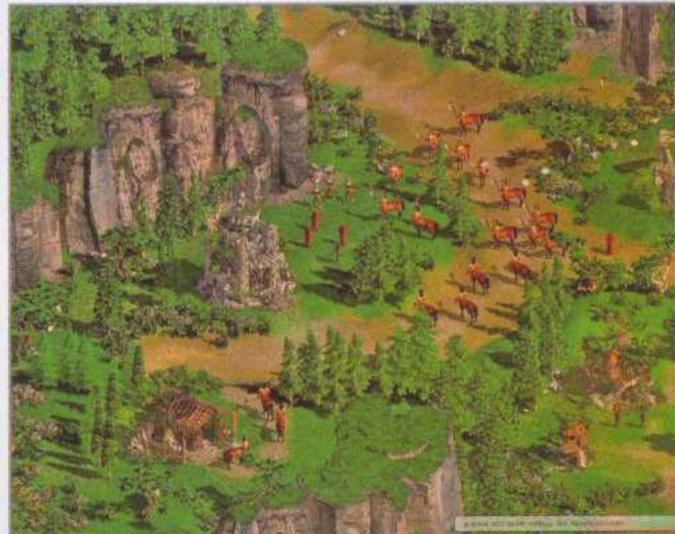
Producător GSC Game World **Distribuitor** GSC World Publishing **Data lansării** N/A **On-line** www.heroesofae.com



Heroes of Annihilated Empires este cel mai recent proiect la care lucrează cei de la GSC Game World. HoAE este un fantasy-RTS care cuprinde și elemente role-playing game. Alegerea uneia dintre cele șase rase disponibile în joc trebuie făcută cu grijă deoarece vor fi diferențe radicale între acestea, care vor afecta desfășurarea evenimentelor în timpul jocului. Fiecare rasă începe cu un teritoriu care va influența moralul trupelor în timpul luptelor. Pe lângă aceste șase rase vom mai interacționa și cu triburi independente cu care vom putea încheia alianțe sau vom intra în conflict. Dacă ești pe pământul tău, unitățile tale vor avea un plus la moral, iar când te lupți pe teritoriul inamic acesta va scădea. Începi ca un om de rând, iar calea spre glorie va fi presărată cu dragoste și ură, loialitate și trădare sau lașitate și onoare. Eroul tău va căuta comori și artefacte care îl vor face mai puternic, iar o dată cu el vor avea de câștigat și cei aflați sub comanda lui. Vei studia la una dintre cele șase școli de magie, iar vrăjile pe care le vei învăța te vor ajuta să-ți duci misiunile la capăt. Magiile vor avea efecte multiple în funcție de ținta aleasă, iar alegerea momentului propice pentru a folosi o vrajă poate fi un lucru decisiv în timpul luptei. În Heroes of Annihilated Empires acțiunea se desfășoară în cer, pe apă, pe și sub pământ. Totul sună foarte bine și nu mă pot abține să nu mă gândesc cum ar arăta un Heroes III real-time, dar până în 2005 (nu se știe exact data) când va fi lansat Heroes of Annihilated Empires domnii de la GSC Game World sunt datori cu una bucată S.T.A.L.K.E.R.

■ Rzarectha





SE VOR LANSA

NOIEMBRIE 2004

RollerCoaster Tycoon 3	ATARI
Need for Speed Underground 2	EA
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft
Pro Evolution Soccer 4	Konami
Alexander	Ubisoft
Sid Meier's Pirates!	Atari
Medal of Honor Pacific Assault	EA
NBA Live 2005	EA
Painkiller: Battle out of Hell	DreamCather
Worms Forts Under Siege	Sega

HALO 2 ARE DEJA 1 MILION DE CUMPĂRĂTORI

Potrivit celor de la Seattle Times, precomenzile pentru Halo 2 au ajuns la mirifica cifră de 1 milion, ceea ce plasează Halo 2 pe primul loc în topul celor mai pre-comandate jocuri din toate timpurile. Ceea ce e ciudat, dat fiind că mai știu vreo două jocuri care se laudă cu aceeași performanță...

În altă ordine de idei, ni se amintește că Halo s-a vândut în aproape 5 milioane de exemplare, ceea ce pe mine nu mă încălzește cu nimic.

La mulți ani, Dungeons & Dragons!

Acum trei decenii, pe când părinții noștri se relaxau după două ore de economie politică jucându-se de-a ilegaliștii sau de-a culesul cartofilor de pe tarlaua colectivului, o mână de oameni încerca să relaxeze mințile tinerilor imperialiști americani. Astfel a luat naștere Dungeons & Dragons, un joc care promitea încă de la început să devanseze buncărele anti-atomice din preferințele americanilor. A reușit mai multe decât și-a propus. A devenit unul dintre cele mai populare jocuri și una dintre cele mai profitabile afaceri în momentul în care a încăput pe mâna TSR-ului. Care, încet-încet, l-a transformat în Advanced Dungeons & Dragons.

Spre finalul anilor 80, când industria jocurilor pe calculator începuse să dea semne că ar deveni cel puțin la fel de profitabilă, SSI a achiziționat de la TSR licența de AD&D și a dat lovitura cu primul RPG situat în universul AD&D, Pool of Radiance. A urmat o perioadă de aur pentru TSR, SSI și milioanele de fani AD&D. Și o serie de aproximativ 30 de RPG-uri.

Mijlocul anilor '90 a însemnat începutul sfârșitului pentru TSR. „Mulțumită"



unor produse de o calitate îndoielnică, SSI a pierdut licența AD&D, RPG-urile situate în acest univers au început să piardă teren, iar TSR a început să piardă bani. A tot pierdut până în 1997, când compania a fost cumpărată de Wizards of the Coast. Între timp, licența se lăfăia în curtea Interplay-ului, unde aștepta cu nerăbdare să fie trimisă pe piață. Deși primele titluri AD&D ieșite pe poarta Interplay-ului (Blood and Magic este unul dintre ele) nu au fost cine știe ce revelații, Baldur's Gate a pocnit gamerul drept în moalele capului și l-a lăsat năuc. Lăsând deoparte statutul de „succes comercial", în primul rând Baldur's Gate a reprezentat un come back spectaculos al RPG-ului AD&D .

În paralel, Wizards of the Coast înregistra succes după succes, zecile de romane, miniaturile și aventurile ce gravitau în jurul universului AD&D se vindeau ca pâinea caldă și toată lumea era fericită.

În prezent, lucrurile nu s-au schimbat prea mult (poate doar seturile de reguli), iar oamenii încă se mai strâng prin diverse beciuri unde fiecare are șansa să se metamorfozeze dintr-un contabil banal într-un Conan „degrabă împărțitoriu de direptate". Ca urmare, aniversarea a reușit să strângă într-o sâmbătă (16 octombrie) cu soare peste 25 000 de pasionați, care au benchetuit în cinstea sărbătoritului în 1 200 de magazine din zori și până în amurg. Cei care au stat acasă și au sărbătorit terminând pentru a zecea oară Baldur's Gate 2 nu au fost puși la socoteală. Și nici cei cărora nu le-a pornit calul și nu au putut să ajungă la timp la chef . Deși așa, numărul chefliilor ar fi săltat cu vreo câteva sute de mii.

■ Kiwi Legendaru'

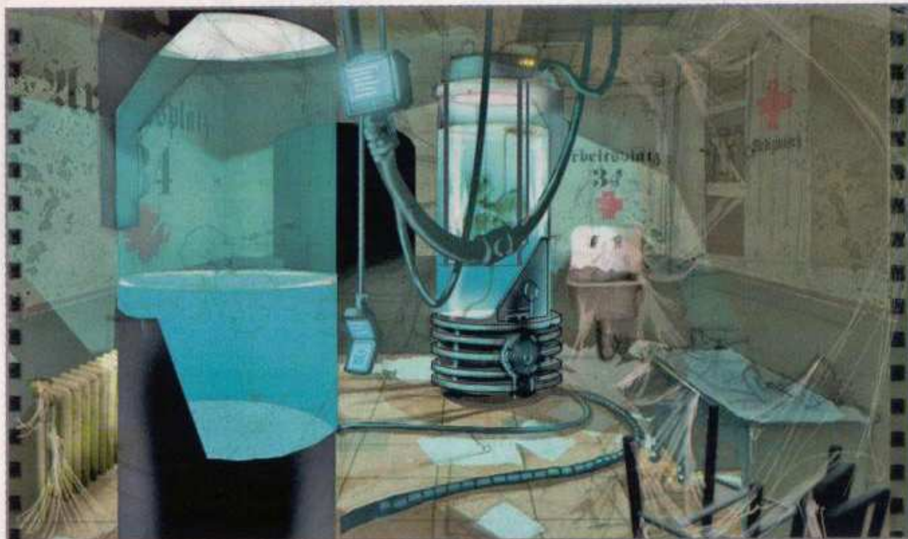
On-line: www.wizards.com

Irrational Games prezintă Bioshock

Producător Irrational Games **Distribuitor** N/A **Data lansării** N/A **On-line** www.irrationalgames.com

Marele anunț referitor la continuarea lui System Shock 2 a fost făcut. Spre surprinderea tuturor însă, jocul anunțat de Irrational Games este doar urmașul „spiritual" al marelui clasic, deși prin gameplay-ul ce pare cel puțin la fel de imersiv putem afirma că îi calcă pe urme.

Acțiunea din Bioshock se petrece într-un misterios laborator genetic. Tot ceea ce știm deocamdată este că din motive necunoscute complexul „mustește" de cadavre, la prima vedere acesta părând a fi o rămășiță din perioada celui de-al Doilea Război Mondial. Ceva cu totul ciudat trebuie să se fi întâmplat din moment ce a fost părăsit în mare grabă de către cei care îl foloseau. De fapt, întregul complex a fost redeschis de curând de către cercetători ai secolului 21 care îl folosesc pentru a realiza experimente biotehnologice strict-secrete.



Complexul va putea fi explorat din perspectiva first person, similară celei din System Shock 2 sau Deus Ex, și este locuit de creaturi împărțite în trei „caste" principale, pe care cei de la Irrational Games le numesc „drone", „prădători" și „soldați" – creaturi care odinioară au fost oameni, dar care dintr-un motiv necunoscut au fost transformați în monștri. Unele creaturi sunt combinații grotești, parte om, parte monstru, cu plămâni omenești grefați pe corpurile lor pentru a le permite să respire și brațe ce încă mai pot ține în mână o armă cu care să tragă. Irrational a încercat să creeze un comportament instinctiv pentru aceste monstruozități. Așa se face că fiecare dintre cele trei tipuri de creaturi este mânat de motivații primordiale, un concept inspirat, printre altele, din documentare TV despre viața animalelor și a insectelor ce au comportamente și nevoi biologice non-umane.

Cei de la Irrational Games nu au anunțat încă data lansării pentru Bioshock, joc la care au început să lucreze în urmă cu trei ani.

■ KIMO



UNIVERSAL COMBAT: HOSTILE INTENT

Derek Smart nu se potolește cu nici un chip și vrea să reediteze „succesul" obținut cu Universal Combat. Viitoarea „capodoperă" se va numi Universal Combat: Hostile Intent și, spre marea mea plăcere (și nu numai a mea), se pare că Derek a luat în calcul principiul „ce-i prea mult nu-i sănătos" și s-a gândit să ușureze puțin munca gamerului renunțând la o căruță de chestiuni ce complicau mult prea mult viața nefericitului posesor de una bucată Universal Combat. Galaxia în care-ți vei face de cap s-a micșorat, a dispărut modul de joc „Commander" și s-a umblat puțin (mai mult) la grafică. Universal Combat: Hostile Intent este programat să apară prin noiembrie 2004. Sau mai târziu. Sau mai devreme. Sau...



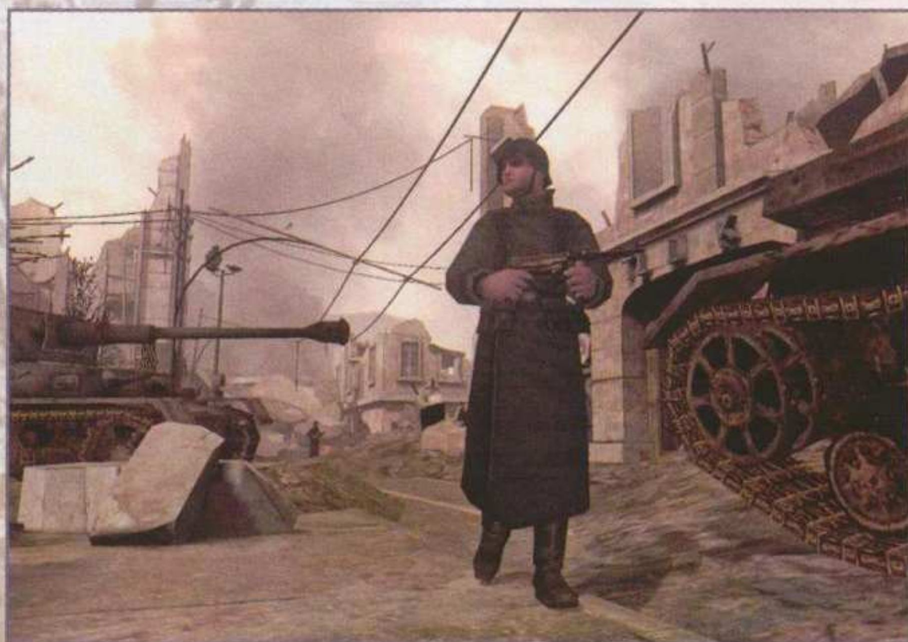
WARHAMMER ONLINE MOARE, DAR NU SE PREDĂ!

Fanii universului Warhammer vor fi probabil bucuroși să afle că, deși a fost anulat oficial acum o lună, Warhammer Online se pare că încă mai are șanse să vadă lumina netului. Proiectul fusese abandonat din momentul în care cei de la Games Workshop (proprietarii licenței de Warhammer) au sistat orice suport financiar pentru acest joc. Potrivit unui articol din PC Gamer, cei de la Games Workshop încă mai susțin proiectul (dar nu financiar), iar Climax (producătorii) au declarat că speră să-l lanseze peste aproximativ 18 luni.

Un nou Commandos

Producător Pyro Studios **Distribuitor** Eidos Interactive **Data lansării** primăvara 2005 **On-line** www.commandosstrikeforce.com

Eidos Interactive ne anunță că va lansa Commandos Strike Force, o abordare din perspectiva first person a celebrei serii de RTT-uri cu același nume. Jocul va fi produs tot de către spaniolii de la Pyro Studios, responsabili pentru toate celelalte jocuri din serie, și ne va oferi șansa să-i controlăm de la firul ierbii pe trei dintre membrii unității de elită „Strike Force", fiecare dintre ei cu propriile defecte și calități – Bereta Verde, mereu în mijlocul luptei cu sacoșa doldora de dinamită, pregătit să arunce în aer tot ce-i stă în cale; Lunetistul cu nervii săi de oțel și arta camuflajului în sânge; și Spionul lovind din umbră direct în inima inamicului. Felul în care veți duce la îndeplinire planurile de atac va depinde însă numai de voi, succesul misiunilor constând în modul în care veți reuși să combinați talentele membrilor echipei de commando.



Acțiunea se petrece, cum era de așteptat, tot într-o Europă sfâșiată de grozăviile celui de-al Doilea Război Mondial. Veți avea astfel ocazia să vă conduceți echipa de elită în spatele liniilor inamice într-o serie de misiuni prin țări precum Franța, Rusia și Norvegia. Distrugerea unei nave de război naziste, atragerea în ambuscadă a trupelor inamice, eliberarea unor prizonieri, membri ai Rezistenței Franceze, și răpirea unui general sunt doar câteva dintre misiunile pe care le veți îndeplini dacă veți alege să jucați Commandos Strike Force.

Eidos Interactive a precizat că jocul se va lansa în primăvara anului 2005, în versiuni pentru Xbox, Playstation și PC.

■ KIMO





Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

MMORPG MIGHT & MAGIC

Se pare că Ubisoft are planuri mari cu Might & Magic. După ce 3DO a dat-o în bară cu Might & Magic 9, Ubisoft va merge la sigur cu un MMORPG situat în universul M&M (sună apetisant... mmmm... ciocolată). Zic „va merge la sigur", deoarece viitorul MMORPG va fi dezvoltat de Ubisoft China în colaborare cu TQ Digital Entertainment și va fi destinat în exclusivitate chinezilor. Care, după cum știm, sunt mulți. Și mai au și prostul obicei să fie asiatici. Iar asiaticul e frate cu MMORPG-ul, deci reprezintă clientul perfect. Noi, ceilalți, va trebui să ne punem pofta în cui. Se pare, totuși, că Ubisoft se gândește și la o versiune pentru aceia dintre noi care au ghinionul de a nu fi chinezi, însă nimic concret nu a fost anunțat.

SAM ȘI MAX, SIMPATICII DETECTIVI, NU SUNT MORȚI!

Iată că imposibilul poate deveni posibil. În cazul de față vina aparține echipei responsabile de dezvoltarea jocului, pe care cei de la Lucas Arts au hotărât, nu cu mult timp în urmă, să-l îngroape cât mai adânc posibil pe motiv că nu le-ar aduce suficient de mulți verzișori la pușculiță. Când Sam and Max: Freelance Police a fost anulat ca din senin, întreaga echipă din spatele jocului a părăsit studiourile Lucas Arts pentru a înființa o nouă companie producătoare, Telltale Games. Marele Connors, proaspătul boss al nou înființatei companii producătoare de jucării virtuale, a declarat că la baza deciziei se află reacția fanilor, profund nemulțumiți de hotărârea conducerii de la Lucas Arts.

preview

Silent Hunter III

Speranțe de mai bine

Vă spun din start că orice comparație cu alte simulatoare (AOD, SH1&2) cu care ați cutreierat adâncurile mărilor și oceanelor nopți întregi și ați lansat torpile în stânga și dreapta este de prisos. Silent Hunter III deschide un nou capitol în acest gen de jocuri, iar amânarea sa pentru 2005 nu trebuie privită cu un ochi critic, timpul rezultat din această decalare fiind folosit de producători pentru a introduce unele elemente noi. După atâția ani, prefer să mai aștept câteva luni pentru a juca și re-juca un simulator făcut ca la carte. Un lucru important de știut este că Silent Hunter III este produs chiar de Ubisoft România, lucru care nu poate decât să ne bucure și să ne dea speranțe pentru viitor în ceea ce privește producția de jocuri de la noi din țară.

Campanie... DINAMICĂ

Acesta a fost principalul motiv care a dus la amânarea jocului. O dată cu anunțul că jocul nu mai apare în luna septembrie, am fost înștiințați și că în Silent Hunter vom avea o campanie dinamică, ba mai mult, ne promit că va fi una de referință. Mai multe dezbateri au avut loc pe net, iar multe dintre propunerile gamerilor au fost luate în considerare. Bineînțeles că au fost și unele idei care ar fi necesitat timp și resurse care nu s-ar fi justificat în final (unu' vrea să le crească barba membrilor echipajului după o perioadă de timp, altul să existe „food manager" ș.a.). În Silent



Hunter III vom putea patrula prin diferite locații, vom avea acces pe parcurs la o tehnologie mai bună pentru upgrade-uri și, foarte important, vom avea sub comandă un echipaj care va fi format din ofițeri, subofițeri și cadeți. Eficiența acestora va fi influențată de moralul lor și de cât de obosiți sau odihniți sunt. Navigarea la suprafață pe timp de furtună, de exemplu, va obosi mai repede echipajul. După fiecare misiune, echipajul va evolua în funcție de rezultatele obținute. Experiența câștigată va aduce promoții și medalii, iar ofițerii și subofițerii vor putea urma cursuri pentru specializări în mai multe domenii care să-i facă mai eficienți în timpul luptelor.

Pentru SH3 a fost aleasă partea germană, lucru lesne de înțeles de altfel deoarece oferă o acoperire mai mare din punct de vedere geografic, este net superioară din punct de vedere al tehnologiei și dispune de mai multe submarine. Un alt motiv ar fi și faptul că submarinele trupelor aliate nu au jucat un rol important în al Doilea Război Mondial. Au fost alese submarine din clasele II, VII, IX și XXI, fiecare având caracteristicile sale, apariția lor respectând adevărul istoric. Locul în care submarinul este avariat în urma loviturilor primite va afecta comportamentul acestuia. Probleme în camera motoarelor? Nu mai putem să ne deplasăm la fel de rapid ca înainte. Dacă este distrusă camera de comandă, putem să ne luăm adio de la manevrele de eschivă. Din punct de vedere grafic se vor putea observa apa cum țâșnește din țevi, cabluri care fac scântei sau lumina care se stinge și se aprinde. Nu veți vedea însă cum scade și crește nivelul apei sau cum se îneacă membrii echipajului. Navele și avioanele pe care le vom ținti au părți, echipamente și încărcătură care, ca și în cazul submarinelor, o dată



Cine-l doboară are liber la pescuit după



Are careva un ceas?


Mission accomplished!


Ăștia-s pe urmele tale

lovite, schimbă comportamentul „victimelor" preciziei noastre. De exemplu, dacă ochim locul în care este depozitată muniția, atunci totul va sări în aer și o serie de explozii ne va încununa momentul de glorie. De asemenea, partea lovită a unei nave sau a unui submarin va fi prima care se va scufunda, lucru care contribuie la realismul jocului.

De-a șoarecele și pisica

În mod cert, este de preferat ca noi să avem cunoștință de poziția inamicului cât mai repede și exact și, dacă se poate, prezența noastră să nu fie detectată. Condițiile meteo specifice fiecărei zone vor juca un rol important în joc. Vom avea parte de ceață, vânt, furtuni și chiar aisberguri în zona arctică. Vizibilitatea redusă ne poate feri de avioanele inamice, însă dacă au un radar în dotare există posibilitatea să ne trezim cu ele pe post de musafiri nepoftiți. Aviația germană își va face și ea apariția în unele zone (arctică și mediteraneană). La suprafață este recomandat să fie vizibil cât mai puțin din navă (deck awash), iar când suntem în submersie „silent running"-ul și folosirea curentelor sunt o soluție de a păcăli metodele de detectare ale inamicului și, eventual, de a ne infiltra între navele lor. Rapoartele pe care le trimitem vor influența strategia pe care o vor adopta marina (Kriegsmarine) și aviația (Luftwaffe) germane, aceasta fiind soluția prin care putem să primim o mână de ajutor din partea lor.

Nou-nouț

Motorul grafic folosit este realizat in-house și este rezultatul a peste patru ani de muncă. Producătorii nu exclud posibilitatea ca acest motor grafic să mai fie folosit și la alte jocuri și trebuie să vă spun că la cum arată SH3-ul este mai mult ca sigur că îl vom mai întâlni pe viitor. Pe lângă motorul grafic, noi mai sunt și AI-ul, damage system-ul sau motorul fizic. Pe post de tutorial în SH3 avem academia navală. Prestația noastră la academie va influența calitatea submarinului pe care-l vom avea sub comandă. Avem și două moduri de multiplayer, wolfpack (cooperativ) și top ace (competitiv), cu un număr de până la 16 jucători. Pe lângă toate acestea, elemente ca „Enigma", „Milk cows" plus alte surprize care sigur vor mai apărea până la data lansării contribuie și ele la farmecul jocului. Jocul va fi lansat în luna martie, iar o variantă demo se pare că va fi disponibilă în acest an, poate cadou de Crăciun. Pentru mine, cel mai bun posibil.

■ Rzarectha


Va fi o noapte agitată

Titlu	Silent Hunter III
Gen	Simulator
Producător	Ubisoft România
Distribuitor	Ubisoft
Procesor	PIII 1.4 GHz
Memorie	256 MB
Accelerare 3D	minimum 64 MB
Multiplayer	Da
Data apariției	martie 2005
ON-LINE	www.silent-hunterIII.com



Scrapland

Şi roboţii se împuşcă, nu-i aşa?

Dacă ar fi să comparăm Scrapland cu orice alt joc, acela ar fi, fără îndoială, Beyond Good & Evil, încântătorul action/adventure produs de Ubisoft care, deşi a fost extrem de bine primit de către critici, nu a reuşit să aducă un profit prea mare din vânzări, majoritatea jucătorilor îndreptându-şi atenţia către continuări ale unor titluri cu care erau deja familiarizaţi. Iar dacă luăm în considerare faptul că producătorul executiv este nimeni altul decât American McGee, cel care şi-a pus amprenta pe titluri precum DOOM şi jocuri din seria Quake, acelaşi care mai târziu avea să ne ofere minunatul şi în acelaşi timp bizarul Alice, succesul lui Scrapland este pe jumătate asigurat.

Eu, robotul

Jocul prezintă povestea lui D-Tritus, un robot aflat în căutarea unei slujbe, care face cunoştinţă pentru prima dată cu marele oraş-asteroid Scrapland, odinioară un paradis pe care secolele de exploatare neîntreruptă de către o rasă de mult apusă l-au transformat într-o lume locuită în întregime de maşini. O dată epuizate resursele, au dispărut şi minerii noştri, roboţii trezindu-se peste noapte singurii locuitori ai imensul bolovan. Aceştia n-au stat însă cu mâinile-n sân, construind pe locul vechii exploatări miniere o uriaşă metropolă: Scrapland. Un oraş populat în întregime de către roboţi de toate formele şi mărimile care, cu timpul, au pus bazele



Sper că am parcat-o regulamentar

unei noi societăţi alcătuite din poliţişti, bancheri, preoţi şi civili. Viaţa acestora avea să se schimbe dramatic o dată cu descoperirea dispozitivului „The Great Database", care permite roboţilor să-şi încarce programele interne în el pentru ca apoi, la nevoie, acestea să fie recuperate. Moartea unui robot nu mai este astfel o problemă, însă utilizarea dispozitivului nu este gratuită, Episcopii (roboţi de ştiinţă în a căror grijă se află dispozitivul) percepând o taxă de fiecare dată când un robot este reanimat. Cu toate acestea, viaţa în marele oraş nu este uşoară, deoarece pentru a supravieţui este nevoie, ca peste tot, de bani. Aşa se face că D-Tritus acceptă postul de reporter oferit de către proprietarul celui mai mare ziar din Scrapland, care îi încredinţează dificila misiune de a afla circumstanţele în care a fost ucis un robot din înalta societate.

Hoinar prin Scrapland

Gameplay-ul este foarte asemănător cu cel din seria Grand Theft Auto, cu deosebirea că în Scrapland veţi avea la dispoziţie navete spaţiale, la bordul cărora veţi putea zbura nestingheriţi



Un şofer fericit

spre orice colţ al oraşului pentru a îndeplini o mulţime de misiuni, multe dintre ele fără nici o legătură cu povestea





M-a luat ameţeala...



Mi se pare mie sau miroase a ars?

principală. Navetele sunt extrem de manevrabile și foarte ușor de controlat, lucru deosebit de important pentru un astfel de joc. Merită menționat faptul că producătorul a optimizat controlul pentru PC de la bun început, spre deosebire de alte asemenea jocuri care, comparativ cu variantele lor de consolă, nu s-au bucurat de un asemenea avantaj. Scrapland este plin de nave ce îl traversează liniștite de-a lungul șoselelor, cu excepția răufăcătorilor care n-au altceva mai bun de făcut decât să atace diverse transportoare în căutare de bani și încărcături prețioase. Veți fi uimiți să constatați cât de dese și aprige sunt luptele aeriene dintre aceștia și polițiștii care încearcă să-i oprească. În ceea ce privește navetele cu care vă veți câștiga pâinea prin Scrapland, acestea sunt foarte variate și extrem de customizabile, în joc existând chiar și un atelier unde se pot aduce o mulțime de îmbunătățiri acestora și în care pot fi construite noi tipuri de motoare sau de arme după diverse planuri ce pot fi descoperite de-a lungul unor misiuni. Acestea vor fi extrem de folositoare, deoarece în clipa-n care veți accepta să participați la curse ilegale, care sunt extrem de frecvente în joc, veți avea nevoie de mașinării din ce în ce mai puternice pentru a le câștiga. Dar ajunge cu zburatul, pentru că mersul pe jos prin Scrapland vă rezervă la fel de multe surprize, fiind chiar mai versatil, o mare parte dintre misiuni implicând contactarea unor roboți pentru care veți îndeplini diverse misiuni. Îndeplinirea lor implică, de multe ori, manevre considerate ilegale de către forțele de ordine (cum ar fi furtul de identitate), polițiștii intrând imediat în alertă la cea mai mică greșeală comisă, neezitând să cheme întăriri pentru a-l scoate definitiv din circuit pe D-Tritus. Dar dacă va reuși să-i evite suficient de mult timp, copoii vor considera că i-au pierdut urma, lăsându-l să-și vadă nestingherit de treabă.



Masa energetică despre care vorbeam





Poliția veghează

Hacking the matrix

Unul dintre talentele mai deosebite pe care D-Tritus le capătă de-a lungul șederii sale în Scrapland, extrem de util când vine vorba să scape de urmăritori, este abilitatea de a copia orice program matrice al unui robot. Aceasta îi va permite să se transforme cu ușurință într-unul dintre cele 15 tipuri de roboți, fiecare dintre ei cu abilități unice, și astfel va reuși să scape cu ușurință din diferite situații. D-Tritus este, în esență, un robot umanoid, capabil să-și spulbere inamicii trecând prin ei sub forma unei mase energetice, iar cu ajutorul terminalului conectat la „The Great Database" se poate transforma într-un robot bancher capabil să fure banii trecătorilor sau să ia forma unui roboțel de mărimea unui șoarece, ce poate sări și să se strecoare în locuri foarte strâmte. De asemenea, D-Tritus poate lua forma oricărui robot din imediata sa apropiere, truc extrem de util când se trezește înconjurat de forțele de ordine.

Magnific...

Dar poate că cel mai impresionant lucru la Scrapland este grafica. Texturile detaliate, designul deosebit al locațiilor, cu nuanțe ce pornesc de la maroul murdar și gri, specific periferiei, până la albastrul și rozul strălucitor ce predomină în centrul orașului, ne fac să credem că producătorul a acordat o mare atenție aspectului vizual al jocului, fără să sacrifice din gameplay. Este și cazul efectelor speciale, care sunt de-a dreptul impresionante. Efectele de particule, ceața și aerul distorsionat din jurul navetei în timpul funcționării motoarelor, extrem de veridice din punct de vedere vizual, sunt cele mai elocvente exemple în acest sens. Sunetul nu a fost nici el lăsat deoparte, voice acting-ul fiind superb realizat, foarte expresiv și profesional, iar coloana sonoră se integrează perfect în atmosferă. Iar dacă mai punem la socoteală că jocul vine și cu un multiplayer antrenant, cu moduri de joc precum Deathmatch sau Capture the Flag în care jucătorul va putea importa navele construite în single player, Scrapland are toate șansele să devină un succes.

■ KiMO

Titlu	Scrapland
Gen	Action
Producător	Mercury Steam
Distribuitor	Enlight Software
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	ianuarie 2005
ON-LINE	www.scrapland.com



review

Full Spectrum Warrior

Războiul ca un joc

Nu am de prea multe ori ocazia să testez un joc de două ori (în cazul de față, o dată pe Xbox și apoi pe PC), iar atunci când se întâmplă așa ceva nu sunt prea mulțumit de ceea ce trebuie să fac. Este destul de dificil să re-prezinți un joc despre care ai mai vorbit o dată, fără să riști să te repeți. Mai mult decât atât, este groaznic de plictisitor să fii nevoit să joci aceleași misiuni de două ori, chiar dacă o dată o faci cu ajutorul unui controler de Xbox și apoi sprijinit de maus și tastatură. Ciudat este că tocmai azi îmi aminteam de GTA 3 și de cât de mult a putut să-mi placă să-l joc atât pe PS2, cât și pe PC, la o diferență de câteva luni. Așadar, se poate... Următorul joc de calibru mare care m-a pus în fața aceleiași dileme este acest Full Spectrum Warrior, prezentat deja de subsemnatul acum câteva numere, la rubrica Console\Xbox. Dar uite că încă mai pot sta calm în fața tastaturii, nu sunt nervos și nici stresat, ceea ce, având în vedere că am jucat DIN NOU aceleași misiuni din FSW, nu poate să fie decât de bine. Nu?



O echipă cât un om

Celor care au ratat review-ul de Xbox am să le aduc aminte despre ce este vorba. Full Spectrum Warrior a fost produs mai întâi ca un simulator pentru măreața armată americană, ahtiată în ultima vreme după antrenamente „alternative" și conflicte virtuale prin diverse state arabe (scuze, am greșit, ignorați partea aia cu „virtuale"). Văzându-se cu ditamai contractul încheiat, cei de la Pandemic Studios (Dark Reign 2, Battlezone II etc.) au tăcut mâlc și ne-au lăsat pe noi, gamerii care fug de armată ca dracu' de tămâie, să ne belim ochii și să ne tocim degetele prin alte simulatoare mai mult sau mai puțin reușite. Potențialul financiar al unui asemenea simulator („Dom'le, l-au folosit marinii! Îți dai seama?! Cumpăr două!") nu putea trece prea mult neobservat, așa că, în cele din urmă, versiunea comercială a respectivului simulator a văzut lumina din ochii jucătorilor sub numele de Full Spectrum Warrior. Pe care l-am jucat...

În cazul în care veți râde în barbă la ideea unui simulator militar care vă învață cum să trageți cu arma, vă recomand să mai așteptați o clipă, până după ce vă voi spune că FSW nu este un simulator de luptă propriu-zis. Bătălii există, țevile se încălzesc, gloanțele șuieră, iar sângele curge, însă accentul nu se pune pe instruirea voastră în utilizarea armelor, ci pe folosirea (și, evident, învățarea) tacticii pe câmpul de luptă. FSW vă pune la comanda uneia sau a mai multor (două, în majoritatea misiunilor) unități de maxim patru soldați, care vor acționa împreună și niciodată separat. Individul este scos din ecuație în FSW, echipa fiind „personajul" vostru.

Privind modul în care se comportă soldații în Full Spectrum Warrior este ușor de înțeles de ce armata americană a folosit acest joc ca metodă de instruire. Fiecare dintre cei patru componenți ai unei unități are „specialitatea" sa, care se rezumă de obicei la tipul de armă pe care o poartă în spate. Numai felul în care cei patru formează și se



Uaaaa... Saddam!!!



Țeava mea e mai lungă decât a ta



Tragem din toate pozițiile


Un cadou pentru voi, băieți!

mișcă precum un singur om, acoperind (pe cât se poate) toate unghiurile, cu ochii în patru după inamici, vă învață mai mult despre tacticile de luptă decât toate filmele cu Rambo la un loc.

Ordinele voastre sunt comunicate echipei cu ajutorul Team Leader-ului, iar indicațiile specifice vor fi executate ori de un singur om (dacă vreți, de exemplu, să plasați o grenadă sub picioarele unui inamic) ori de întreaga echipă (în cazul focurilor de acoperire). Introducerea celei de-a doua echipe pe care o puteți controla reprezintă de fapt cheia gameplay-ului din FSW. Cel mai important lucru de care trebuie să aveți grijă este să fiți tot timpul cu ochii în patru și să încercați să aveți acoperite toate unghiurile posibile. Lucru destul de dificil în cazul unui conflict de stradă, cum este cel din FSW. Aici intră în joc cea de-a doua echipă, cele două unități ale voastre trebuind să se miște coordonat, acoperindu-se una pe alta, ajutându-se cu focuri de acoperire și alte asemenea tactici. Din acest punct de vedere, bătăliile din FSW ar putea fi comparate cu un joc de șah, fiecare mișcare a voastră trebuind gândită extrem de bine și tot timpul cu gândul la următoarea manevră. Nu vă puteți avânta cu capul înainte decât dacă aveți gânduri sinucigașe. Victoria se poate obține numai lucrând în tandem și


Bă, care m-a pleznit?!

folosind orice avantaj posibil.

Terenul este unul dintre aceste avantaje, fiecare colț sau mașină reprezentând un punct strategic. Puteți utiliza apoi armele din dotare pentru a vă aduce soldații mai aproape de inamici. O stradă „vegheată" de un mitralior inamic baricadat nu poate fi trecută decât folosind focul de acoperire al uneia dintre echipe sau cu ajutorul unei grenade de fum. Fiecare obiect de pe hartă poate fi utilizat ca scut, dar unele dintre acestea sunt destructibile și nu vă vor apăra pentru totdeauna. Sniperii pot apărea pe neașteptate pe acoperișul unei case, un inamic vă poate cădea în spate dacă nu aveți acoperit unghiul respectiv și tot așa. Posibilitățile sunt multe, atât din punctul de vedere al inamicului, cât și al vostru. Și toată gândirea asta strategică, combinată cu intensitatea, rapiditatea și violența luptelor de stradă fac din Full Spectrum Warrior unul dintre cele mai bune simulatoare militare de echipă apărute până acum.

Minusuri?

Evident, jocul nu este lipsit de neajunsuri sau puncte slabe. AI-ul inamicilor este câteodată cel puțin ciudat, altfel nu îmi pot explica de ce unii dintre ei se încăpățânează să rămână lângă o grenadă trimisă de soldații voștri, chiar dacă au văzut-o. În schimb, modul în care folosesc fiecare colțișor sau mașină după care să se ascundă este pe atât de lăudabil, pe cât e de stresant (din punctul de vedere al soldatului care vrea să se întoarcă acasă viu și nevătămat). Cât despre echipa voastră, există anumite momente în care se scurge enervant de mult timp între clipa în care ați dat un ordin și aceea în care ordinul este executat. Ajungeți în unele situații în care dați ordin să eliminați un inamic, iar soldații voștri stau câteva secunde, descoperiți, uitându-se nedumeriți în jur. Mai există și problema sniperilor, o „clasă" de soldați extrem de folositoare pe care inamicul o folosește din plin, dar la care voi nu aveți acces. Sau faptul că nu puteți arunca grenade pe casă sau că nu există posibilitatea unor lupte în interioare. Este vorba însă de inconveniente relativ minore, care nu pun în pericol experiența de joc. Sunt sigur că multe dintre ele vor fi rezolvate sau adăugate (dacă e să vorbim de elemente


V-am spus eu că ați uitat ceva pe foc

de gameplay care lipsesc) într-un viitor FSW2, pe care eu unul îl aștept cu nerăbdare.

PC, PC uber alles!

Diferențele dintre versiunea de PC și cea de Xbox se rezumă în mare la schimbarea controlerelor, mausul și tastatura de pe PC fiind, evident, mult mai potrivite pentru un astfel de joc. Nu e deci de mirare că nu le-a fost greu celor de la Pandemic să ofere jucătorilor de pe PC un control foarte bine gândit și ușor de folosit. În rest, versiunea de PC vine cu două misiuni noi, pentru care deținătorii de Xbox sunt nevoiți să plătească (sic!).

Full Spectrum Warrior rămâne și pe PC (la fel ca pe Xbox) un joc de referință. Este o abordare originală a unui gen care nu a avut parte de jocuri prea bune în ultima vreme. Este un joc tactic și antrenant, excelent realizat și care, mă repet, vă va oferi o experiență inedită. Merită! Nota, vă rog!

■ Mitza

Titlu	Full Spectrum Warrior
Gen	FPS Tactic
Producător	Pandemic Studios
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.fullspectrum warrior.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	7/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,2

Kohan II: Kings of War

Surpriza Kohan

Printre RTS-urile care apar în această perioadă se numără și Kohan II, demn urmaș al jocurilor Kohan – Immortal Sovereigns și Kohan: Battles of Ahriman. Mai puțin mediatizat decât alte strategii, Kohan are un farmec aparte, iar o dată început, s-ar putea să te trezești că a reușit să schimbe ordinea în care te gândeai că vei juca cele mai noi titluri de care ai făcut rost. Povestea are în centru cele două mari forțe care se tot înfruntă în diferite timpuri, locuri și sub diverse forme: binele și răul. Și de această dată, când ajung să simtă suflul rece al morții, toți lasă deoparte divergențele din trecut și se unesc pentru a lupta împreună împotriva forțelor malefice.

Fără griji

Ce nu găsești în Kohan II sunt sătenii a căror simplă (aparent) și principală activitate era recoltatul resurselor și care, de cele mai multe ori, mă enervau cumplit. Viața poate fi mai frumoasă fără paisani. Nu ai ambuteiaje la gura minei/depozitului, nu trebuie recuperați din locurile pe care s-au decis subit să le viziteze, marfa ajunge la timp și nici nu mai cheltuiești bani cu ei. Totuși, ceva forță de muncă vei folosi când se construiesc minele și când se pun bazele unui oraș, dar atât. În Kohan II tot ce trebuie să faci pentru a recolta resursele necesare este să construiești mine cărora poți să le faci și upgrade-uri pentru a spori producția. Dintre resurse, aurul este de departe cel mai important, de aceea trebuie să ai grijă ce și în ce ordine construiești (și cum alegi upgrade-urile pentru Sawmill, Foundry, Mining Post și Market). Nici cu orașele nu ai prea mare bătaie de cap. Acestea se pot construi doar în anumite locuri și au un număr fix de clădiri care pot fi ridicate în interiorul lor. Fiecare clădire are upgrade-uri care într-un fel sau altul îți îmbunătățesc trupele, măresc producția sau reduc din costurile de recrutare și construcție.

În Kohan II sunt șase rase (Human, Shadow, Drauga, Haroun, Undead și Gauri) și cinci facțiuni (Ceyah, Council, Nationalist, Royalist și Fallen). Interesant este că și în timpul campaniei vei juca cu fiecare dintre ele, inclusiv



Turma de Medium Mammutus



cu Shadow, cei de la care a pornit tot scandalul și care trebuie învinși în final. În a zecea misiune, „The Shadow's Gift", îl vei controla pe puternicul și maleficul Abaddon cu care te vei reîntâlni în ultima misiune, de data aceasta pe post de adversar. Deși au unități diferite, din punct de vedere tactic și strategic lucrurile stau la fel pentru toate rasele. Ai infanterie, călăreți, arcași, vraci, magi și unități de asediu. Unitățile sunt grupate în echipe care au


Abaddon se relaxează înainte de meci

o structură standard (un 1-4-2-2 care nu poate fi modificat). Ce poți schimba sunt componența și modul de deplasare în funcție de care se modifică viteza și eficiența în luptă. O echipă nu este pierdută doar atunci când au murit toate unitățile care o alcătuiau. În cazul în care măcar o unitate, oricare ar fi ea, se salvează, echipa se poate reface în zona de realimentare. Aceste zone se află în preajma orașelor sau a forturilor. Spre deosebire de orașe, forturile se pot construi oriunde. Ele sunt apărate de o garnizoană și au în principal rolul unui popas unde îți poți reface forțele. Alături de unitățile de rând luptă eroi ca Naava Daishan, Melchior și Jonas Teramun. Ei influențează compania pe care o conduc prin diferitele cunoștințe și vrăji care se află în posesia fiecăruia. De exemplu, Ghalen Mordecai, Agborus și Darius Javidan adaugă trei puncte de atac fiecărei unități din companiile lor.


Hai, mergeți voi primii

Little things that matter

Kohan II are o minunăție de AI. Fără să trișeze, asediile inamicului, care uneori nu se mai termină, creează o presiune din care ieși greu. El încearcă să te izoleze și să te lase fără resurse. Inamicul se mișcă bine pe hartă, știe când să atace și când să se retragă, însă poate fi luat și prin surprindere în debutul unor misiuni. Un astfel de atac surpriză te ajută să câștigi poziții strategice pe hartă pentru a controla mai ușor ulterioara desfășurare a evenimentelor. Kohan II arată bine pentru un joc care instalează puțin peste 500 MB pe hard. Sună și bine. Atât de bine încât i-a atras atenția lui cioLAN, care a și observat că se poate schimba extensia fișierului music.rwd, și iată mp3-ul. Kohan II are 25 de misiuni în modul single player, are multiplayer (LAN și online), editor și tutorial. Și lista nu se încheie aici, pentru că update-urile pentru Kohan II se pot căuta și descărca direct din joc. Ce mai, TimeGate Studios a făcut un joc care merită să-i acordați o șansă.

■ Rzarectha

Titlu	Kohan II: Kings of War
Gen	RTS
Producător	TimeGate Studios
Distribuitor	Global Star
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1.5
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.timegate.com/kow



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,3

Eroi

Jonas Teramun



Description: Jonas este un războinic puternic care a învățat multe de la Ravid Sakeri, puternicul vrăjitor aflat la comanda Consiliului. Simțul lui tactic îmbunătățește armura unităților.

Health:	1000
Defense Value:	5
Attack Value 1:	50 Melee
Attack Value 2:	none

Melchior



Description: Melchior se va întoarce împotriva lui Abaddon și se va alătura cruciadei conduse de Naava. El cunoaște foarte bine locurile și de aceea trupele conduse de el nu pierd din viteză din cauza reliefului.

Health:	800
Defense Value:	2
Attack Value 1:	30 Magic
Attack Value 2:	40 Magic (Ranged)

Naava Daishan



Description: Naava Daishan este o preoteasă foarte puternică și curajoasă, iar carisma și prestigiul ei fac din ea un lider adevărat. Pentru ea, nici un preț nu este prea mare pentru a-l învinge pe Abaddon.

Health:	800
Defense Value:	3
Attack Value 1:	40 Melee
Attack Value 2:	none

Shade: Wrath of Angels

Înger, îngerașul meu...

Shade: Wrath of Angels este un action/horror/adventure pe care l-am așteptat cu mare interes încă din clipa în care a fost anunțat acum câțiva ani. De atunci și până în zilele noastre, Nefandus (căci așa se numea inițial jocul) a suferit o mulțime de schimbări. Prima și cea mai importantă dintre ele a venit o dată cu achiziționarea neînsemnatului producător ceh Black Element Software de către Bohemia Interactive (producătorul excelentului


Ți-am zis că-ți zbor craniul dacă te mai hlizești!

Operation Flashpoint), acesteia urmându-i schimbarea numelui și a engine-ului grafic, pentru a fi în ton cu moda DirectX 9.

Misiva

Jocul vă aruncă în bocancii unui tânăr isteț și vânjos care primește într-o zi o scrisoare din partea fratelui său, un arheolog pe cale să facă o descoperire epocală, care îi cere ajutorul. Zis și făcut. Îngrijorat, eroul se aruncă în primul tren cu destinația „frățior la ananghie", dar ajuns la fața locului constată că satul cu pricina este... pustiu. Căutând să rezolve misterul, tânărul întâlnește o entitate misterioasă care-i promite că-l va ajuta să-și găsească fratele, dar cu o condiție. Neavând de ales, tânărul acceptă propunerea entității, ajungând astfel să călătorească în timp, prin diverse perioade din istorie, pentru a colecta un număr însemnat de artefacte, pe care le va obține luptând împotriva hoardelor de bestii ale întunericului ce-i sunt trimise în întâmpinare și rezolvând puzzle-urile ce se ivesc pe traseu.

Iadul pe pământ

Din păcate, jocul este departe de a potoli cuiva setea de aventură sau de a băga groaza-n oasele amatorilor de sperietori. În primul rând, puzzle-urile nu vă solicită prea mult materia cenușie. Dimpotrivă. Aproape totul se rezumă la salturi enervante de la o platformă la alta și la descoperirea unor manete sau dispozitive de acționare, iar faptul că nu vi se dă voie să vedeți ce se ascunde în spatele nenumăratelor uși pe care le veți întâlni în joc contribuie și mai mult la frustrarea care, cu siguranță, va pune stăpânire pe voi după prima oră de joc. Ca să nu mai pomenesc de modul de salvare al progresului în nivel, tipic consolelor, sau de sistemul de luptă exasperant. Prima armă pe care puneți mâna, o sabie magică, este cea mai mortală și cel mai ușor de utilizat. În schimb, gloanțele pistolului trebuie folosite mai rar, deoarece muniția nu se găsește pe toate drumurile. Partea proastă este că nu veți putea lovi sau trage cu arma, indiferent de tipul ei, din mers. De fiecare dată când sunteți atacați de câte-o ceată de bestii, trebuie să vă opriți înainte de a împărți săbii-n stânga și-n dreapta și să vă retrageți imediat. Inventarul este destul de încăpător, dar nu veți fi lăsați să păstrați orice armă doriți. De menționat că nu puteți folosi rotița de scroll, producătorul preferând combinația tastatură + maus. Așa se face că de cele mai multe ori, în toiul luptei, veți reuși cu greu să schimbați la timp arma din mână cu alta din inventar.


Casa părintească...


Transformarea în demon poate fi, uneori, benefică

Bine c-am scăpat!

Cu excepția efectelor de iluminare, destul de reușite pe alocuri, grafica nu impresionează prin nimic. Jocul abundă în zone întunecate și mohorâte, iar texturile de pe obiecte și personaje sunt lipsite de detalii. În privința sunetului, jocul stă, parcă, ceva mai bine. Coloana sonoră nu deranjează timpanul, însă voice acting-ul lasă de dorit. Așadar, grafică ștearsă, sistem de luptă stresant și inamici care numai prin inteligență nu strălucesc, aceștia înțepenind de multe ori între doi stâlpi sau blocându-se în ziduri. Odihnească-li-se în pace!

■ KiMO

Titlu	Shade: Wrath of Angels
Gen	Action / Adventure
Producător	Black Element Software
Distribuitor	Cenega
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.shade-game.com



Grafică	6/10
Sunet	7/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	4/10
Impresie	4/10

5,2

The Sims 2

Simulator de viață



Acum patru ani, un joc fără cine știe ce pretenții cucerea publicul larg printr-o rețetă inedită și devenea unul dintre cele mai bine vândute jocuri. De fapt, The Sims, jocul celor de la Maxis, a rămas în topul vânzărilor până în ziua de azi, acest lucru datorându-se și politicii celor de la EA, care au lansat add-on după add-on, încât le-am pierdut numărul, dar și rejucabilității extreme a jocului. The Sims a fost o revelație: un joc original, bazat pe un subiect atât de banal și totuși atât de fascinant: viața de zi cu zi în societatea modernă. Pur și simplu, aveai niște personaje pe care le ghidai prin căile misterioase ale vieții, dar de aici până la pasiunea pentru joc, dragostea pentru simșii tăi și ore întregi petrecute nedezlipt de aceștia era doar un pas, de multe ori insesizabil.

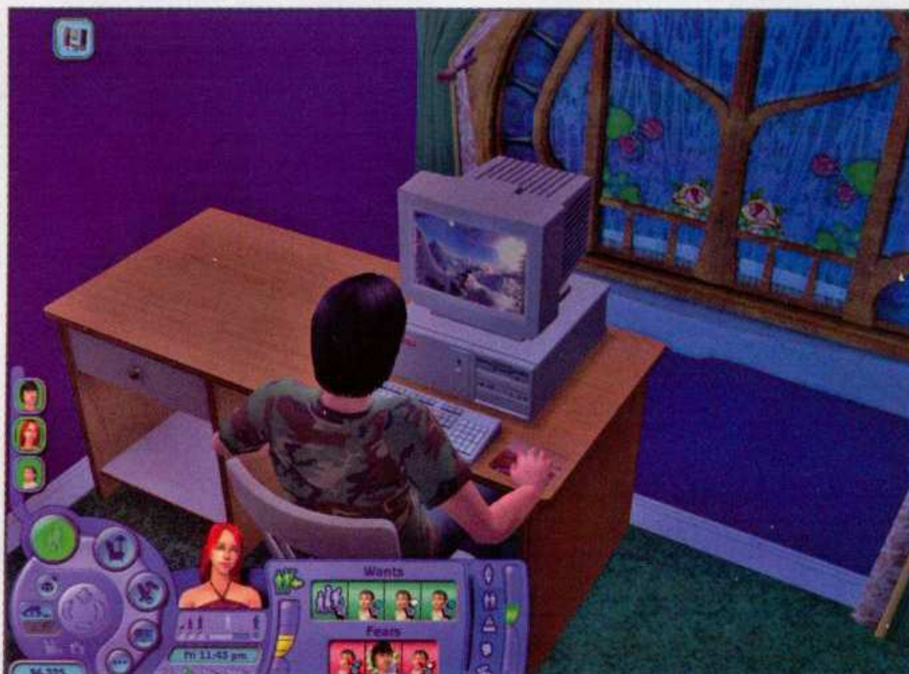
De aici venea și pericolul. Mulți jucători au considerat lumea virtuală din Sims ca fiind mult mai bună decât cea în care trăiau, așadar au abandonat-o pe cea din urmă în favoarea celei dintâi, lăsând deoparte familie, prieteni etc. Alții, mai prevăzători, au respins jocul din start, catalogându-l drept prost sau în cel mai bun caz o pierdere de timp. Deoarece în The Sims nu există cale de mijloc: ori îl disprețuiești pentru oamenii de treabă pe care i-a înrobit, forțându-i să renunțe la viața socială, ori devii un fanatic al jocului, cu riscul de a ajunge în situația de mai sus, pentru că o dată ce te-ai atașat de simșii tăi, nimeni și nimic nu te mai poate despărți de ei și de joc. Alegerea e a ta.

În Anul Domnului 2004...

... apare The Sims 2 și nebunia reîncepe. Fanii se calcă în picioare ca să pună mâna pe el, jocul ajunge direct pe locul întâi în topul vânzărilor, lucru așteptat de această dată. În afară de fanatism pur, mai trebuie să fie niște motive care să justifice vânzarea atâtor exemplare ale jocului și o seamă de noutăți, că doar oamenii de la Maxis nu au stat degeaba timp de patru ani.

Începi, ca în primul joc, prin crearea personajului sau a familiei cu care vei juca. Aici ai muuult mai multe posibilități de personalizare decât în primul joc (acest lucru datorându-se bineînțeles și motorului grafic mult mai avansat) – părul, fața, hainele pot fi modificate, mai puțin înălțimea; sau poți să alegi personaje sau familii predefinite (cum e cea de extratereștri, de exemplu). Mai poți seta caracteristici ca : neatness, niceness, playfulness etc. și îți vei alege zodia. Apoi, vei introduce personajele într-o casă gata construită sau o vei construi singur într-unul dintre cele trei cartiere; folosind editorul, poți crea la rândul tău chiar și cartiere sau le poți folosi pe cele construite cu Sim City 4, dacă l-ai jucat. Practic, posibilitățile sunt infinite și e aproape imposibil să găsești două familii de simși identice. Abia apoi începe distracția propriu-zisă. Omuleții se comportă absolut uman și au animații veridice pentru fiecare acțiune în parte. Dacă m-aș apuca să le enumăr pe toate, nu mi-ar ajunge spațiul revistei. Mai simplu, încearcă să rememorezi ce ai făcut în ziua de azi; cam 80% din aceste acțiuni le vei putea face și în The Sims 2 (da! poți să te joci pe calculator!).

E o adevărată plăcere să te uiți la simși cum „trăiesc" și se plimbă de colo-colo, făcând cutare lucru. Dar viața nu e chiar așa ușoară nici chiar în The Sims 2. Personajele au și ele niște nevoi omenești : foame, odihnă, distracție și așa mai departe. Partea bună e că nu mai trebuie să îi spui fiecăruia să se hrănească, să interacționeze cu alții etc., ci ei vor face



Băiatul se joacă SSX 3





Să trăiască nașu' mare!

singuri aceste acțiuni primordiale. Ei, mai apar probleme de pathfinding din când în când, dar în general AI-ul a fost îmbunătățit.

Pe lângă numărul de personaje, o altă noutate este creșterea, maturizarea și îmbătrânirea acestora pe parcursul timpului. Trebuie să te joci un timp ca personajele să treacă prin toate vârstele: pruncie, copilărie, adolescență, maturitate și bătrânețe, iar în cele din urmă acestea vor muri. Bine că există reproducerea, dar despre asta mai târziu. Prin adolescență, oamenii încep să se gândească la viitor și își propun un scop în viață. Exact la fel se întâmplă și în The Sims 2: în adolescență, oamenii tăi își vor alege una dintre cele cinci aspirații, care le va servi drept obiectiv în viață: popularitate, bogăție, dragoste, întemeierea unei familii sau carieră. Cei care se plângeau că nu ai un scop în The Sims nu mai au acum ce comenta. Deși nu e obligatoriu ca simsul tău să își îndeplinească visul, este recomandat, deoarece îi va crește încrederea în sine și îți va da aspiration points, cu care personajul va putea cumpăra obiecte folositoare precum copacul cu bani, tubul abundenței care revigorează simșii sau elixirul vieții, recomandat bătrânilor. Pe de altă parte, fiecare om are trei temeri; dacă vreuna dintre ele se împlinește (te-a părăsit persoana iubită sau ai fost concediat etc.), atunci încrederea personajului va scădea treptat, până la izolare totală și nebunie. Bine că există psihiatri!

Un moment de reculegere

Ce se întâmplă totuși atunci când personajul tău, pe care ai ajuns să-l iubești, dă colțul? Furie, disperare, uninstall? Nu, nici vorbă. Vezi tu, după ce se întorc acasă de la serviciu, după ce se relaxează în jacuzzi sau în fața televizorului, după ce se termină petrecerea, oamenii din The Sims 2 se întorc la cea mai veche activitate dintre toate: sexul (nu e ca în Singles deoarece The Sims 2 se dorește a fi un joc pentru toată familia). Acesta va avea ca rezultat copiii. Nu e nimic neobișnuit până aici, dar copiii vor moșteni genetic trăsăturile fizice și psihice ale celor doi părinți. Ăsta da lucru interesant! Așa că nu contează că a murit octogenarul, căci el va dăinui în genele urmașilor urmașilor săi. Odihnească-se în pace, eu am cu ce să mă joc! Astfel, nu e de mirare să vezi un tată afro-american ținând în brațe un prunc un pic cam verde (a moștenit trăsăturile mamei, care era din Alfa Centauri).

Acum aș mai dori să ținem un moment de reculegere, de data aceasta pentru grafica din primul joc. De ajuns,



Primii pași

acum e timpul să ne scăldăm ochii cu treideul din partea a doua. Pentru un astfel de joc, grafica este foarte potrivită, chiar și cu culorile ei vii și stilul gen desen animat. Mai mult, grija acordată detaliilor este impresionantă. De la mobilă la aparate high-tech, toate sunt realizate cu minuțiozitate. Aproape fiecare acțiune are animația ei, iar grimasele de pe fețele simșilor, adaptate pe moment stării lor emoționale, sunt cel puțin la fel de numeroase și foarte expresive. Camera face probleme câteodată, dar poți trece cu ușurință peste acest impediment o dată ce ai fost captivat de joc. Grafica vine totuși cu un preț, cerințele de sistem fiind destul de mari pentru detaliile la maxim și jocul fluent cu multe personaje.

Sunetul este bun în general. Muzica e plăcută, iar limba simșilor a rămas păsărească atât de neinteligibilă. Mecanica de bază a jocului o înveți în maxim o oră și asta dacă nu ai mai jucat Sims.

Jocul nu are multiplayer, dar acest lucru consider că e compensat de rejucabilitatea neîngrădită pe care o oferă. În plus, pe site-ul oficial, vei putea să îți prezinți personajul/familia din The Sims 2 și să o compari cu al/a altora. Pentru a realiza acest lucru, vei putea lua screenshot-uri și chiar înregistra filme pe care apoi să le afișezi pe Internet. Te asigur, nu vei duce lipsă de termeni de comparație deoarece comunitatea de fani Sims este una solidă; întotdeauna vei găsi un omuleț și-mai-și decât al tău (cel mai probabil al meu :)), ceea ce te va impulsiona să mai joci puțin, să-i faci o carieră de invidiat personajului tău, să-i construiești cea mai mare vilă din cartier și să-i cumperi cel mai scump televizor care există.


Tată? Fiule?!


La vârsta a treia


Nu în față, nu în față!

Cuvinte de final

Este vorba despre finalul articolului și nu al jocului, deoarece The Sims 2 nu se sfârșește niciodată. Se sfârșește doar când vrei tu și există posibilitatea ca tu să nu mai vrei, fiind pierdut în joc. De aceea, te avertizez: gândește-te bine înainte de a te apuca de acest joc, deoarece îți va răpi mare parte din timpul tău liber și nu e un joc de care să te lași prea ușor. The Sims 2 e un substitut „dulce" pentru viață, dar de la prea mult dulce ți se va face în cele din urmă rău. Merită jucat și chiar îl recomand, cu condiția să nu uiți că există și ALTCEVA în afară de el. E o chestiune de voință.



Îți vorbesc din proprie experiență: e greu ca după vreo trei ore de The Sims 2 să te desprinzi din fața calculatorului, să ai curajul să ieși din casă, cu ochii la culorile cenușii și triste, adulmecând aerul îmbâcsit de jeg și să exclami: Ah, ce frumoasă-i viața!

■ **Dexterminator**

Titlu	The Sims 2
Gen	Simulator
Producător	Maxis
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	thesims2.ea.com



Grafică	**9/10**
Sunet	**8/10**
Gameplay	**9/10**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**N/A**
Impresie	**8/10**

8,5

Star Wars: Battlefront

„Began the Clone War Has!"



Battlefront este cea mai nouă adiție la deja bogata colecție de jocuri ce poartă semnătura Lucas Arts, care folosește universul Star Wars pentru a mai stoarce câțiva verzișori din buzunarele fanilor topiți după săbiuțe și scamatorii Jedi. Fals. Pentru că Star Wars: Battlefront nu este destinat exclusiv acestora, fiind gândit din start ca o alternativă la Battlefield: 1942 / Vietnam, de la care împrumută o mulțime de elemente. Interesant este că Lucas Arts le-a încredințat dificila sarcină de a-l realiza isteților de la Pandemic, responsabili pentru semi-eșecul Clone Wars. A fost oare această decizie una înțeleaptă? Eu zic că da, deși...

Pe frontul stelar

Experiența single player, ce recreează cu destul de multă fidelitate marile bătălii ale trilogiei, oferindu-vă două moduri de joc: Campanie și Galactic Conquest, este de scurtă durată, servind doar ca mod de inițiere în tainele jocului înainte de a vă face intrarea pe serverele online. Pe parcursul Campaniei veți îndeplini o serie de misiuni ce au loc fie în perioada Războiului Clonelor, fie în cea a Războiului Civil, în timp ce modul Galactic Conquest vă va da ocazia să alegeți între diferite scenarii și să cuceriți pe rând fiecare planetă controlată de partea adversă. Fiecare planetă pe care o adăugați la colecție va oferi armatelor voastre un anumit tip de upgrade: precizie mai bună, canistre Bacta pentru a vă vindeca trupele cât mai des și



Nuuuu!! Goguleeeee!!

chiar cavaleri Jedi care vă vor sprijini în toiul luptelor. Ce deranjează este doar faptul că în privința gameplay-ului cele două moduri nu diferă cu nimic între ele. La fel ca în Battlefield, fiecare armată pornește cu un anumit punctaj, obiectivul fiind acela de a domina cât mai multe puncte de control (sau spawn-points) plasate strategic pe hartă. Cu cât veți deține mai multe asemenea puncte sub control, cu atât veți avea mai multe locuri din care să reveniți pe câmpul de luptă în cazul în care veți cădea la datorie, iar astfel punctajul vă scade. Armata căreia i-a ajuns punctajul la zero pierde. Principala atracție constă în faptul că puteți alege să luptați în pielea oricărui tip de soldat, fie el Imperial Stormtrooper, soldat Rebel sau ce mai doriți. Unitățile se împart în patru clase distincte, fiecare cu talentele și defectele aferente: trupe de asalt (dotate cu puști laser, pistoale și grenade), „demolatori" (cu lansatoare de rachete, pistoale și grenade), lunetiști (cu puști cu lunetă, pistoale și grenade) și piloți/ingineri (cu truse de scule, lansatoare de grenade, pistoale și, evident, nelipsitele grenade), dar există și o clasă specială, un fel de super-soldat. De asemenea, vi se dă ocazia să luptați (ca-n orice Battlefield care se respectă) și de partea imperiului cu ai săi Droizi, dintre care se distinge periculosul Droideka echipat cu patru arme laser și un scut protector, renumit pentru faptul că se poate deplasa prin rostogolire. În ceea ce privește Clone Trooper-ii, merită menționată prezența Jump Trooper-ului cu nelipsitul său jetpack și-un puscoci de toată frumusețea. În schimb, producătorul a decis că nu este nevoie să jucăm în rolul cavalerilor Jedi. Pe aceștia îi vom admira doar de la distanță, deși mi-ar fi plăcut la nebunie să pornesc la atac în papucii invincibilului Darth Vader, vânturând amenințător sabia pe deasupra capului...

Soldățeii de plumb și jucăriile lor sclipitoare

La prima vedere toate par bune și frumoase, iar în multe privințe chiar așa este. Că nu este întotdeauna așa, ne-o demonstrează AI-ul sau, mai bine spus, absența lui în momente cheie ale jocului pentru că, de multe ori, soldatul căruia tocmai i-ați dat ordin să vă acopere ajunge să înțepenească într-un zid sau să uite de voi, părăsindu-vă exact în clipa-n care aveți mai mare nevoie de el. În aceeași oală îi putem băga și pe bravii cavaleri Jedi care, chipurile, ar trebui să treacă prin


Pe ei, oștenii mei!


Înapoi, animalule!

sabie tot ce le iese-n cale, însă de multe ori nu fac altceva decât să atace de capul lor unitățile care par mai expuse. Crezând că stând în spatele lui Skywalker în timp ce lua cu asalt un avanpost voi rămâne mai mult timp în viață, am avut surpriza să mă trezesc imediat mușcând din zăpadă, bravul nostru cavaler schimbând macazul pentru a ataca alt grup de infanteriști care, pesemne, i s-au părut mai „gustoși". Evident, restul trupelor mele erau undeva la dracu-n praznic. De obicei, inamicul nu vă va pune probleme prea mari , însă trebuie să fiți foarte atenți la unitățile mecanizate și să nu nimeriți în mijlocul vreunui grup mai numeros, deoarece, dacă nu reușiți să vă adăpostiți la timp, aveți toate șansele să sfârșiți ciuruiți de lasere. Pentru a-i reduce la tăcere puteți folosi diverse tipuri de vehiculele sau zburătoare, fie din dotarea propriei armate, fie furate din ograda inamicului. În mod curios însă, nu veți putea captura puncte de control stând în interiorul acestora, ci va trebui să coborâți, expunându-vă astfel focului inamic. Dintre toate acestea, cel mai impresionant este masivul AT-ST, foarte manevrabil în câmp deschis și extrem de eficient împotriva infanteriștilor care n-au nici o șansă în fața unor asemenea mastodonți, deoarece pentru distrugerea lor este nevoie de mașinării pe măsură sau de foc concentrat din partea unităților dotate cu lansatoare rachete. De partea zburătoarelor este de remarcat ușurința cu care veți ajunge să pilotați, după o scurtă perioadă de acomodare, navele de vânătoare, controlul acestora fiind mult mai bun decât al avioanelor din BF: 1942 sau Vietnam. Cu toate acestea, luptele aeriene necesită o concentrare ceva mai mare, astfel că de mai multe ori veți prefera picioarele infanteristului.

De ce Battlefront?

Pentru că este un excelent joc de multiplayer, serverele de pe Internet suportând lejer până la 32 de jucători, dar mai ales


Las că-ți iau eu gâtu'

datorită graficii superbe. Câmpurile de luptă sunt foarte bine realizate din punct de vedere vizual, producătorul recreând în detaliu toate bătăliile din cele șase filme ale seriei (două dintre hărți regăsindu-se în Episodul III), peisajele de pe Naboo sau Hoth fiind o adevărată încântare pentru ochi, iar ploaia de pe Kamino vă va lăsa, preț de o clipă, fără răsuflare. Pe partea de sunet jocul stă la fel de bine, excelentele efecte de sunet și superba coloană sonoră, extrase direct din filme, aducând un plus de savoare unui conflict de proporții galactice. În concluzie, Star Wars: Battlefront este un joc bun, dar care, fără bug-urile ce îl sufocă, putea fi aproape perfect.

■ KiMO

Titlu	Star Wars: Battlefront
Gen	FPS
Producător	Pandemic Studios
Distribuitor	Lucas Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 700 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.lucasarts.com/games/swbattlefront



Grafică	9/10
Sunet	9/10
Gameplay	7/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,2

ROME TOTAL WAR

S-a întors sub scut

A apărut! Mai harnic decât HL2, Rome: Total War a trecut numai printr-o singură amânare semnificativă, de la vechea dată de lansare, din primăvara 2004, la cea reală, din toamnă. Celor nerăbdători, care, la fel ca mine, și-au ros în așteptare sectoarele de pe hard-disk pe care se aflau instalate titlurile anterioare ale seriei, Shogun: Total War și Medieval: Total War, le spun din start că așteptarea a meritat. Dar nu asta este important, ci de ce a meritat. Ceea ce mă grăbesc să vă spun cât mai repede, căci sunt multe de dezbătut, iar spațiul este, pe hârtie, finit.

Bătrâna Europă

Este clar că, la scara timpilor geologici, faptul că Europa este mai tânără în RTW cu vreo 2 000 de ani nu o face mai netedă la ten cu două orogeneze. Astfel încât, între 290 BC și 14 AD, munții de pe fața Evropii îți vor fi cu siguranță de mare folos. Pentru că nu pot fi trecuți de trupe sau de agenți, care sunt nevoiți să folosească în acest scop trecătorile intramontane. Și, uite-așa, cu o iscusită plasare a trupelor unde-i este inamicului mai la strâmtoare, poți bloca drumuri de acces către orașele tale. Și dacă se nimerește și o pădurice prin preajmă, foarte bine, te ascunzi în ea și pui de o ambuscadă. Dacă nu ai pădurice și ești roman, poți să-ți construiești o fortificație vremelnică, un fort/castru ce te va adăposti în fața atacurilor.

De la bun început, devine limpede că lucrurile stau pe harta strategică mult mai bine decât în Medieval: Total War. Acum tot ceea ce este pe harta strategică se reflectă întocmai în cea tactică. Adică, relieful locului exact de pe harta strategică în care hotărăști să disputi bătălia este cel pe care îl vei întâlni pe câmpul de luptă. Ba, mai mult, dacă aveai niște trupe în apropiere în, să zicem, nord-vest, din această direcție îți



Ăla mic, e străbunicu' meu!


Brațele-ncordate, arma cu tărie...



vor veni ele ca întăriri în timpul confruntării de pe harta tactică. Evident, luptele de la trecerile peste râuri se dau în situația în care te afli la un vad sau la un pod în momentul declanșării atacului.

Astfel, ceea ce vezi este ceea ce ai în momentul unei lupte. Provincia nu mai este o entitate abstractă, în care calculatorul trage la sorți în ce hartă tactică se dă lupta dintr-un număr limitat de posibilități. În Rome: Total War ÎNTREAGA hartă strategică este modelată și la nivel tactic, ceea ce, literalmente, este un efort gigantic dus cu bine la capăt de producători. Cred că exemplul cel mai apropiat ar fi numai IL-2 Sturmovik cu posibilitatea pe care ți-o oferă de a zbura pe deasupra întregii Finlande – iar acolo este vorba numai despre o singură țară...

Zoom In

Faptul că grafica a făcut un pas uriaș înainte față de Medieval: Total War este vizibil nu doar la trupe, dar și la câmpul de bătălie. Totul este modelat cu mai multă acuratețe, iar texturile sunt mai complexe. Bolovani și iarbă, clădiri și păduri, totul este mai bine făcut vizual, dar... Să luăm, spre exemplu, pădurile... Acestea sunt acum alcătuite din arbori modelați integral 3D, nu doar niște bețe de chibrit pe care s-au lipit două bitmap-uri verzi. Cu toate acestea, ai deseori senzația că te plimbi prin păduri de stejari seculari sau de sequoia – arborii sunt foarte mari (comparați cu un soldat călare), iar spațiile dintre aceștia sunt ditamai.

Cred că, până la urmă, trebuie să acceptăm faptul că este vorba despre niște reprezentanți singulari ai pădurii, ce marchează în mod mai mult sau mai puțin abstract existența acesteia. Pentru că altfel, mi-ar veni greu să cred că o trupă de 120 de oameni se poate ascunde în spatele a trei copaci, groși, e drept, dar numai trei... Parcă pădurile dese din STW sau MTW erau mai credibile. Eh, până la urmă, acest neajuns minor este compensat de faptul că multe din trupele de infanterie se pot ascunde în iarba înaltă, ceea ce îți oferă posibilitatea unor contraatacuri surpriză, cu atât mai eficace cu cât este vorba în general de trupe de arcași, sulițași sau prăștieri. De la trupele battlefield ninja din STW, singurele capabile a se ascunde în câmp deschis, la numărul mare de unități cu această abilitate din RTW, s-a parcurs

Celula de bază a războiului

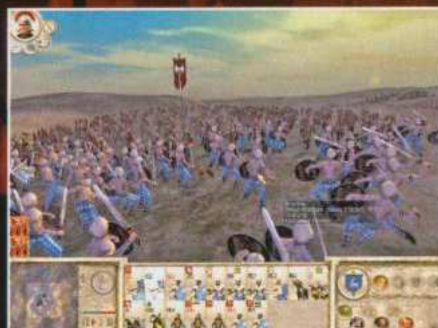
Trupele din Rome: Total War au destul de multe în plus față de cele din MTW. Iar ce au este mai „transparent". Adică, cu un simplu clic dreapta pe icon-ul trupei vei afla clar, în cifre exacte, cum stau lucrurile cu parametrii ce caracterizează trupa cu pricina, împărțiți clar pe două categorii: atac (ce include și atacul în șarjă, precum și atacul cu proiectile) și defensivă (împărțită isteț acum pe defensivă datorată armurii, scutului și îndemânării). De asemenea, în aceeași fereastră de prezentare a trupei se află și lista plusurilor și minusurilor acesteia, ce include tipurile de atac secundar.

Important este că atacurile de tip secundar, din care în MTW aveam numai capacitatea cavaleriei de a forma Wedge, sunt foarte diversificate și importante în Rome: Total War. Un exemplu în acest sens ar fi capacitatea anumitor unități de cavalerie ușoară de a forma cercul cantabric, a legiunilor de a forma țestoasa cu ajutorul scuturilor, a arcașilor și a catapultelor/balistelor de a trage cu proiectile incendiare, a anumitor trupe barbare de a emite un strigăt de luptă cu efect pozitiv asupra moralului, a generalilor de a ralia trupele puse pe fugă, a anumitor infanteriști de a executa lucrări genistice pentru surparea zidurilor cetăților inamice etc. Lista acestor atacuri secundare este mare și contribuie hotărâtor la diversitatea experienței de joc și la creșterea flexibilității în plan tactic.

Iar în ce privește experiența trupelor, aceasta se simte direct prin creșterea parametrilor acestora de atac și apărare. Cu un maxim de până la 12 trepte de experiență, unitățile versate în luptă pot ajunge extraordinar de puternice și chiar o trupă învechită tehnic, dar de veterani, poate face față cu brio ultimelor răcnete în materie de cohorte legionare... Posibilitățile de „cultivare" a unităților de veterani sunt sporite considerabil prin faptul că prin retraining-ul unei trupe, chiar sever reduse în dimensiuni, nu se pierde nici o iotă din experiența acesteia.

În campania imperială, cea cu romanii, remarc inspirația producătorilor de a introduce reformele militare ale generalului Marius ca moment de turnură în dezvoltarea armatei romane. Pe lângă mândria de a mi se fi dat numele anume după marele general roman, am avut și bucuria de a vedea respectată istoria armatelor latine. Momentul Marius este foarte bine gândit și se declanșează atunci când o facțiune romană construiește primul palat imperial. De aici încolo, armata romană este o armată puternică, de profesioniști, alcătuită dintr-un nucleu de legiuni de cetățeni romani, sprijinit de trupe auxiliare provenite de la popoarele ocupate.

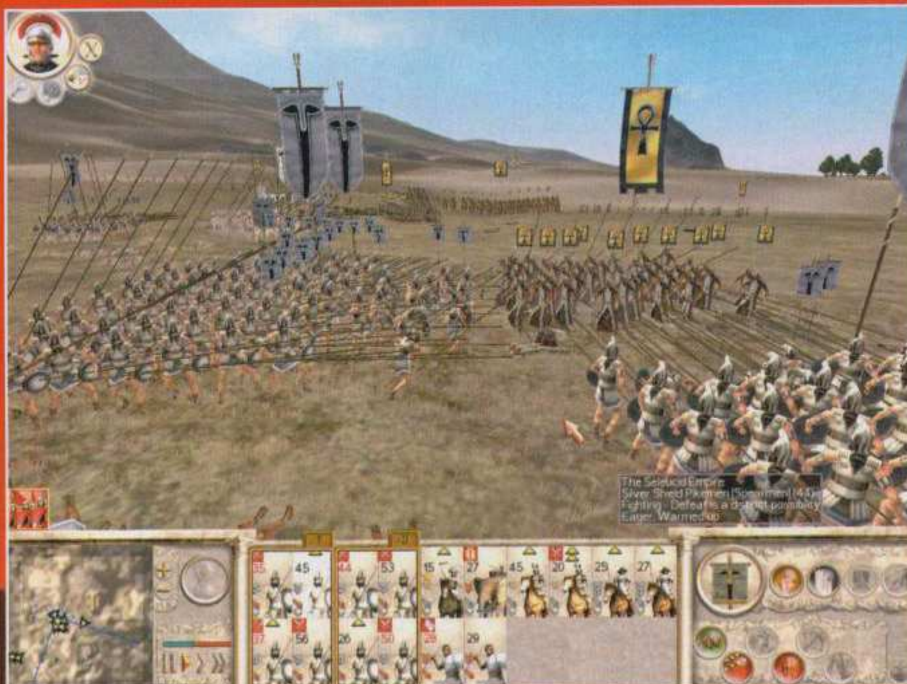
Marcăm aici încă una dintre ideile excepționale ale Creative Assembly.



O barbarie



Caii, puterea seleucizilor



Egipteni înțepați

un drum lung, dar benefic pentru realism, la credibilitatea căruia noul engine grafic contribuie hotărâtor.

Ceea ce am observat și îmi pare de bine sub aspectul realismului este că, față de MTW și mai ales de STW, sunt mult mai puțin numeroase bătăliile date pe terenuri cu denivelări ce pot fi folosite hotărâtor în defensivă. Cele mai multe lupte se dau acum pe terenuri „incerte", fără multe cote a căror stăpânire ar spori implicit șansele de a învinge. Iar când se ajunge la lupte de stradă, în interiorul zidurilor cetăților asediate, lucrurile se complică și mai mult... Străduiește-te să previi revoltele gladiatorilor – aceștia sunt cei mai grozavi luptători de stradă. Încearcă în schimb să-i recrutezi spre folosul propriu și te vor scuti de multe pierderi pe străzile înguste pe care nu îți poți desfășura dispozitivul complet de atac.

Ziua generalilor

În RTW, structura de familie se păstrează în linii mari precum în Medieval: Total War. Dar, în situația în care joci cu una dintre cele trei facțiuni romane (Julii, Brutii sau Scipii), este vorba de o structură de gintă... Iar liniile de care vorbeam sunt atât de mari încât între ele încap o mulțime de amănunte inovatoare, de acută importanță în frumusețea strategică și tactică a jocului.

Pe câmpul de luptă, generali pot fi numai membrii familiei tale. În orașe, guvernatori pot fi numai membrii familiei tale. Dacă nu ai familia suficient de numeroasă, ajungi în situația în care orașul fără guvernator se conduce singur, prin automanagement, după niște indicații destul de vagi pe care i le poți da. Nu e rău, dar este mult mai bine să ai control direct, asta cu atât mai mult cu cât anumite caracteristici ale generalului pot îmbunătăți relația cu populația și veniturile bănești ale provinciei. Și uite așa ajungi uneori să-ți dai cu pumnii în cap că ai o grămadă de fiice, verișoare, mătuși și bunice, care sunt până la urmă și ele un fel de bărbați, dar nu prea contează ca ființe

Spune-mi cu cine te împrietenești...

... ca să-ți spun cine ești. Una dintre marile, marile găselnițe ale Creative Assembly este felul în care pot fi „îmbunătățiți" generalii. Pe lângă modalitatea clasică de căpătare mai mult sau mai puțin spontană a trait-urilor, adică a trăsăturilor de caracter dobândite în urma diverselor acțiuni (militare sau de guvernare), există acum suita generalului. Da, fiecare general poate avea o suită, în cadrul căreia să se afle un număr de întreținuți ai săi. Fiecare dintre acești întreținuți conferă una sau chiar mai multe trăsături noi generalului – îndeobște este vorba de lucruri pozitive.

Pe această cale, de-a lungul vremii, poți ajunge să ai un supergeneral și/sau un superguvernator. Asta cu atât mai mult cu cât construirea de edificii publice de învățământ crește considerabil probabilitatea apariției în suită a unui învățat. Dar și lupta este o modalitate de a căpăta ba un meșter în ale animalelor, ba un dezertor barbar sau poate un meseriaș în antrenarea soldaților. Și, uite-așa, ca exemplu, ajungi să ai calități precum aceea de a mări cu un procent considerabil raza de deplasare a trupelor din subordine. Este vorba de o chestiune capitală, deplasarea trupelor este limitată pentru un nivel, mărirea „razei de acțiune" a unităților fiind în principal posibilă prin construirea și îmbunătățirea drumurilor. Dacă ai un Drillmaster în suită și mai ești, eventual, un „Obsessional Trainer" te vei putea deplasa mult mai rapid, prin marș forțat, pe harta strategică (oare și pe cea tactică? nu mi-am dat seama).

Dat fiind faptul că lista tuturor felurilor de întreținuți este foarte mare, precum și cea a trăsăturilor pe care generalul le poate dobândi, mă voi mărgini doar la a spune că jocul este acum mult,



muuuult mai variat și mai dinamic decât în Medieval, gameplay-ul având enorm de câștigat de pe urma genialei găselnițe: suita generalului. Iar dacă la asta adăugăm faptul că întreținuții pot fi schimbați între generali (în anumite limite, unii întreținuți nu sunt compatibili cu alții), parcă obținem și mai multă viață în partea strategică a jocului, ce ar fi putut deveni pe alocuri plicticoasă. He-he, nu este cazul, și să vezi ce atenție vei ajunge să dai generalilor care trag să moară de bătrânețe. Vei plasa lângă ei un general mai tânăr, vei salva tur după tur și, chiar cu un tur înainte de moartea celui bătrân, vei face transferul de întreținuți către noua generație. Da, este drept, ceva nu e natural aici – întreținuții nu mor. Dar, în rest, moare toată lumea în joc. De vârstă, de boală, de asasinat... Până și asasinii, spionii și diplomații mor când le vine vremea. Dar și ei pot avea o suită cu întreținuți...

umane la greci, și prea puțin la romani. De barbari, ce să mai zic... Când joacă cineva cu britanii, să-mi spună dacă poți avea o Boadicea general. Și nici egiptenii nu par dispuși să lase o Cleopatră în fruntea statului...

Aflat în criză de generali, am fost nevoit să recurg la noile mijloace pe care RTW ni le oferă pentru a spori procentul de comandanți pe cap de locuitor. Primul ar fi clasica șpagă/mită/bacșiș/peșcheș/atenție cu care poți trata membrii de familie conducătoare ai altor facțiuni. În caz de succes, te faci cu un general nou-nouț, destul de maleabil în fața banilor, dar capabil de guvernare și, până la urmă, o speranță pentru viitorul imperiului.

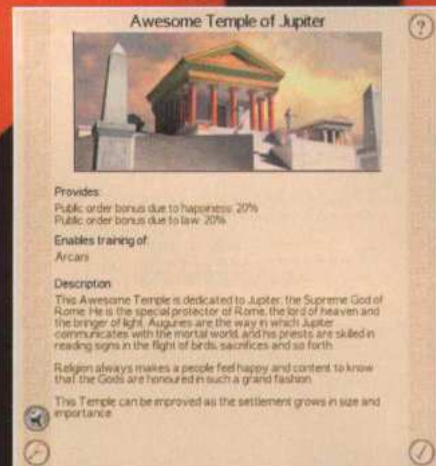
A doua modalitate de înmulțire a familiei altfel decât prin resboiul sexelor este cea prin război pur și simplu. De mare importanță este faptul că armatele pot fi conduse de generali (membri de familie) sau de căpitani (deveniți automat conducători ai armatei în lipsa unui general). Ei bine, dacă reușești o victorie strălucită cu o armată fără de general, căpitanul acesteia este posibil să îți fie adus spre însurătoare de una dintre fetele familiei tale. Pac!, la primărie, și dacă dai cu mausul pe Yes, te alegi cu încă un general în familion. Atenție, nu orice căpitan victorios aprinde călcâiele fătulelor din familie și nici oricare dintre aceștia nu este o partidă bună – unii au calități, alții nu tocmai.

Arta biscuirii (I)

Dacă este să îți spun despre bătălii, apoi nici nu mai este nevoie să pomenesc cât de bine arată acestea – ai văzut deja la screenshot-uri de ți-au săpat balele riduri adânci la colțul gurii. Da, nu ne-au mințit, pe câmpul de bătălie trupele arată și se mișcă extraordinar de bine. Modelarea 3D totală este atât de bine întregită de un motion capture fenomenal și de un engine fizic neașteptat de bun, încât lasă în urmă până și pe drept cuvânt aclamatul Ground Control II. Cu certitudine, încă o dată Total War se dovedește a fi deschizător de drumuri, căci tot ce se va mai face de acum încolo ca joc de tactică va trebui să sară peste ștacheta ridicată foarte sus de Rome: Total War.

Ca o tușă de mare finețe este faptul că animațiile trupelor pot fi independente pentru fiecare soldat în parte, cu prețul unei mici creșteri în consumul de procesor. Trebuie doar să debifezi „Syncronize animations" din opțiuni și vei avea câteva mii de soldați pe hartă care se scarpină cu sulița după ureche, râgâie și trag flegme pe gazon separat, fiecare când îi vine lui, și nu deodată. Efectul interesant al acestei ne-sincronizări este, pe lângă naturalețea sporită, dat și de faptul că fiecare soldat este o sursă de sunet în parte, și nu în cadrul unității. Rezultă de aici că gesturile ce produc sunete nefiind făcute deodată, se „îndesește" semnificativ fondul sonor, care devine mult mai consistent.

Anyway, dă subwoofer-ul un pic mai tare și deplasează camera pe lângă o armată ce calcă apăsat... Maaamăăăă, te copleșește! Trebuie să dau o notă de 10 + celor responsabili de partea audio din Rome: Total War, pentru că au reușit să redea fenomenal de bine sunetul ridicător de păr pe spate al unei întregi armate în mișcare. Sincer îți spun, nu credeam că așa ceva este posibil. Gândește această reușită în termenii soundtrack-ului din filmele seriei The Lord of the Rings. It is that good! Iar totul este



Secolul I va fi religios

excelent potențat de folosirea EAX 3 pe o placă de sunet Audigy – așezarea în spațiu, precum și efectele de reverberație m-au dat pe spate... Folosește un sistem audio 4.1 sau 5.1 pentru a te bucura la maxim (pun intended) de sunetul din Rome: Total War.

Arta biscuirii (II)

Dar lupta, lupta propriu-zisă? Ce e nou, ce s-a schimbat? Păi, primul lucru care sare în ochi este că haosul e mai mare. Adică, trupele sunt un pic mai greu de controlat. O dată, acest lucru este cauzat de dimensiunile reduse și de mulțimea de amănunte grafice ale unui soldat – în STW și MTW trupele erau „desenate" cu carioci groase și făceai ușor diferența între ele. Apoi, trupele au o inerție mai mare decât înainte în executarea ordinelor. Până la urmă, trupele chiar dau senzația că sunt „mai umane" decât în MTW...

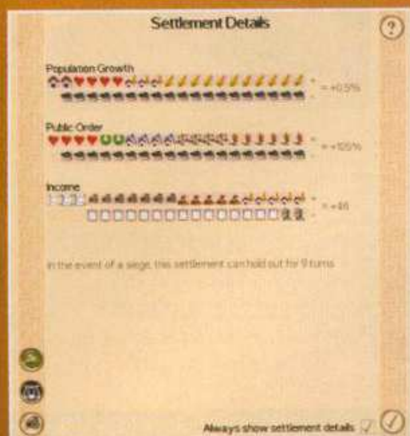
S-a umblat, însă, mult la rata de killing, adică la numărul de victime pe secundă produse în special în faza de șarjă a unui atac – acum se moare mult mai repede când o unitate este atacată


Când infanteria se ridică în scări


Flămânzi și goi, fără de steagul cu cap de lup? Dacii



Imperialismul Civilizat(ion)



Cu totul revoluționar față de primele două titluri ale seriei Total War, în RTW apare și este efectiv funcțional conceptul de populație. Astfel, orașul care conduce provincia are populație, iar numărul de locuitori stabilește etapele de dezvoltare a orașului. Astfel, numai după ce sunt atinse anumite praguri succesive ale numărului de locuitori, pot fi construite anumite clădiri esențiale pentru „funcționarea" acestuia, pe plan social, economic și militar. Iar procentul de creștere a populației pe tură depinde enorm de ceea ce construiești, de îmbunătățirile pe care le aduci vieții locuitorilor. Ferme, temple închinate anumitor zeități, băi publice, apeducte, toate acestea duc la creșterea progresivă a populației. Iar dacă vrei să dai un impuls și mai mare elanului reproducător al cetățenilor, nu strică să reduci taxele.

Dat fiind că romanii au fost mari meșteri în a aduce în sclavie popoare întregi, nu mă surprinde că producătorii au exploatat cu inteligență acest talent – la cucerirea unui oraș, ți se oferă acum trei posibilități: să iei orașul în stăpânire fără mari fasoane și jafuri, să arunci în sclavie majoritatea populației sau să ucizi întreaga populație și să jefuiești sălbatic orașul. Dacă alegi opțiunea cu sclavia, o parte importantă a locuitorilor deveniți sclavi va fi adăugată populației orașelor tale, cu efect asupra dezvoltării mai rapide a acestora. Urât obicei, dar frumoasă tușă de realism adusă de Creative Assembly...

Privește o clipă la fereastra în care este raportată starea orașului. Vei vedea trei elemente importante: creșterea populației, ordinea (fericirea) publică și output-ul financiar al orașului (care poate fi negativ, atunci când salariile plătite armatelor și generalilor depășesc veniturile). Dacă toate acestea ți se par familiare, știu și de ce – ceva îți aduce aminte de Civilization, nu-i așa? Similitudinea cu marele Civ este izbitoare, iar elemente precum corupția, nemulțumirea cauzată de depărtarea de capitală, precum și cheltuielile militare nu fac decât să adâncească asemănarea. Asta ca să nu mai vorbim de existența resurselor specifice fiecărei provincii.

O a doua asemănare, de-a dreptul plagiatorie, dar pentru care îi felicit încă o dată pe producători, este de găsit în fereastra de interacțiune diplomatică. Enorm dezvoltată față de titlurile anterioare ale seriei TW, diplomația este acum în primul rând un instrument al schimbului economic, prin stabilirea bilaterală de drepturi comerciale. Din păcate, mare lucru nu se face cu alianțele și protectoratele, dar este loc de îmbunătățiri pentru viitor. Însă partea cu tributul este la fel ca în Civ 3 și dă foarte, foarte bine într-un joc precum RTW. Și să nu uităm înțelegerea privind dreptul de liberă trecere a unităților militare proprii prin teritoriul altora. Tot ca în Civ 3.



Cu două asemănări nu se face primăvară, așa că trebuie să amintesc și de alt mare: Imperialism 2. Precum în acest vechi titlu de răsunet strategic, și în Rome: Total War drumurile sunt esențiale pentru dezvoltarea comerțului, chiar existând posibilități de upgrade serios al acestora, de la drumuri comunale până la nivel de autostradă... erm... antică... Apoi, tot ca în Imperialism, este necesară existența unei flote comerciale, ce nu se deplasează (precum lanțul de nave din MTW), ci se subînțelege a fi „la lucru" în mod implicit. Capacitatea acesteia de transport și, deci, de a produce venituri este proporțională cu nivelul de dezvoltare al portului. Din păcate însă, mecanismele comerțului sunt automate, ascunse vederii și controlului jucătorului, pus doar în situația de a construi porturi, drumuri, piețe, forumuri, dar nu și de a face comerț în mod direct. Oricum, tot ca în Imperialism, prezența navelor inamice în rada porturilor duce la blocadă economică și, treptat, la ruină, dacă nu se iau măsuri.

pe flancuri sau pe la spate, în special când atacatorul folosește cavaleria. Acest lucru duce fără discuție la o tendință aproape exclusivă de a folosi în luptă învăluirile laterale în adâncime executate rapid cu cavaleria ușoară, în timp ce pe centru se încearcă izolarea inamicului în lupte disparate, în „buzunare" ce pot fi la rândul lor slăbite de atacuri pe flanc cu infanteria ușoară. Atenție, însă! Friendly fire-ul a devenit cu adevărat ucigător față de MTW și trebuie să fii în permanență atent la arcași și sulițași să nu-ți decimeze cu succes trupele proprii angajate în melee cu adversarul.

Din fericire, pe nivelurile de dificultate tactică ridicată, „hard" și mai ales „very hard", AI-ul știe să-și apere flancurile și are tendința de a lovi cu cavaleria grea unde îți este ție frontul mai vulnerabil. Cu puțin noroc, într-o campanie poți avea parte de câteva bătălii în care AI-ul să te facă să transpiri la greu. Cu toate acestea, cel mai mult vei transpira din cauza AI-ului propriilor trupe. Cum vine asta?

În situația în care în preajma câmpului de bătălie se află o armată proprie condusă de un general, aceasta va veni în sprijinul tău în timpul bătăliei, sub formă de întăriri. Dar, DAR, aceste întăriri nu pot fi controlate de tine, ci numai de AI... Și AI-ul este atât de meseriaș, că trebuie să faci tot ce îți stă în putință ca să previi distrugerea irevocabilă și rușinoasă a întăririlor controlate de acesta. O adevărată pacoste! Nu pot înțelege de ce nu aș putea controla


City View


Debarcarea pe creneluri


Legiunea țestoasă

întăririle conduse de un general propriu. Asta mi se pare literalmente o prostie de neiertat a producătorilor, cu atât mai mult cu cât această situație este des întâlnită la despresurarea orașelor proprii asediate. Tu vii cu o armată țapănă condusă de un general meșter și în timpul bătăliei trebuie să ai mare grijă să nu-și dea cu stângu-n dreptu' armata din oraș, ce iese din cetate cu guvernatoru-n frunte...

Pe de altă parte, dacă o armată este condusă de un căpitan, ea va fi controlabilă de către jucător când sosește sub formă de întăriri. Spre deosebire de MTW, toate unitățile armatei ce-ți vine în ajutor sosesc pe câmpul de luptă simultan, și nu pe rând, dar pot fi controlate numai în măsura în care există sloturi libere între cele 20 disponibile în armata proprie. De remarcat că întăririle pot întârzia, sau chiar există situații în care ai parte de surpriza neplăcută că nu mai ajung la timp pe câmpul de luptă. De altfel, felul în care armatele se deplasează în mod real pe harta strategică permite o largă varietate de situații, în care se poate jongla foarte interesant cu armatele aflate în zonele fierbinți ale fruntariilor.

Asedii Inteligente?

Și pentru că tot am adus vorba despre AI... Să despicăm puțin firul asediilor. De pe zidurile cetăților asediate se trage cu săgeți, chiar dacă pe metereze nu sunt instalate trupe în mod explicit. Să presupunem că ești asediat și vrei să spargi asediul. Fă un singur lucru: scoate pe poartă o unitate de cavalerie ușoară, cu care încearcă să atragi inamicul. O dată momit dușmanul, cu el urmărindu-te, începe să faci ture în jurul cetății, în apropierea zidurilor – săgețile trase de pe metereze vor decima inamicul, pe lângă faptul că-i vor reduce moralul la zero tăiat. Simplu, eficient și stupid.

Altă dată am avut surpriza să constat că inamicul venea să-mi atace ditamai cetatea cu ziduri de piatră folosind un singur berbece. Ceea ce este imposibil în fața unei cetăți de piatră, deoarece până ajunge sub ziduri, proiectilele trase de pe metereze vor distruge complet bietul dispozitiv de asalt – soluția este să folosești simultan mai multe metode de asalt (scări, turnuri mobile, săpatul sub ziduri). Nu doar că inamicul a insistat să-mi gâdile porțile cu un singur berbece, dar și-a adus în pas de plimbare întreaga armată pe lângă berbece, sub zidurile mele. Rezultatul? Berbecul distrus înainte să apuce să-mi ciocănească la poartă, iar armata inamică lovită rău de tot de săgeți. Până la urmă inamicul s-a retras, dar încet, demn, în pas bătrânesc, luând-o rău de tot pe cocoașă, că doar mi-a întors spatele...

E clar, și nu sunt singurul care s-a plâns de asta, AI-ul are dificultăți mari de manevră inteligentă în asedii. Practic, este foarte greu să pierzi o cetate în fața asediului inamic. Cu toate acestea, măcar o surpriză tot am avut din partea oponentului artificial. Tocmai cucerisem o cetate galică, căreia îi distrusesem cu catapultele o bucată de zid, pe latura din stânga porții. Buun, intru în cetate și o stăpânesc liniștit vreo două ture, până când inamicul vine să și-o ia înapoi. Să vezi ce chestie, însă. La pornirea bătăliei, văd că inamicul și-a construit trei berbece cu care voia să-mi spargă zidurile. Berbece pe care le abandonează netam-nisam, spre surprinderea mea, care am crezut că va părăsi câmpul de bătălie, de teama renumelui generalului asediat. Ce mi-am zis eu... Armata galică s-a dus ață... la gaura făcută de mine în zidul cetății, la asediul anterior, și pe care am uitat s-o repar! M-am bucurat eu de deșteptăciunea AI-ului, dar m-am și mirat că întâi și-a făcut trei berbece ca să mă atace...

Una peste alta, AI-ul este discutabil, dar cu puțin mai bun ca în MTW, cel puțin în faza tactică. În faza strategică, numai pe nivelul de dificultate „very


Stomatologul veterinar recomandă falanga

hard" vei vedea roșu în fața ochilor. Atât îți spun, că dacă vrei să vezi un AI cu adevărat viclean și dur, acesta este de găsit pe partea strategică, pe nivelul maxim de dificultate. Spre deosebire de Civilization, unde creșterea nivelului de dificultate aduce o „umflare" cantitativă a oponentului artificial, în harta strategică a Rome: Total War poți vedea un AI care nu este mai gras și mai bogat, ci gândește mai bine. Mic exemplu: inamicul îți mituiește o armată, dar nu vine să te atace direct cu ea. Nuu, te lasă să crezi că a luat-o din teritoriul tău și că o folosește în altă parte. Tu treci liniștit, fără avangardă de spioni, pe frumoasele tale drumuri pavate pe care le credeai sigure. Eroare fatală! A ta armată mituită de inamic a fost ascunsă de acesta pentru ambuscadă, în inima teritoriului tău, numai bine ca să pice peste tine când ți-e lumea mai dragă... Mai rămâne să văd inamicul debarcându-și trupele în teritoriul meu (armatele pot fi transportate pe mare, prin încărcare efectivă pe nave maritime) și mă declar satisfăcut.

Finis coronat opus

Spuneam în articolul despre Medieval: Total War că partea strategică a acestuia este desuetă, de nivelul unui Lords of the Realms 2. Lucrurile s-au schimbat mult în bine, prin faptul că în secțiunea strategică din Rome: Total War se îmbină acum elemente inspirate din seria Civilization și Imperialism. Poate că nu ți se oferă un control complet asupra mecanismelor economice, dar senzația cu care rămâi este cea de firesc, de curgere naturală a fenomenelor economice și sociale.

Iar această senzație de firesc își are originea în modelarea istorică admirabil realizată de Creative Assembly. Din cauza suprapopulării orașelor și a incapacității tehnologice a economiei imperiului de a face față cererilor crescânde de bani și alimente, ești efectiv nevoit să cucerești în permanență, pentru a-ți echilibra, pe termen scurt, balanța de plăți. Acesta este un fenomen natural, specific imperiilor antice, datorat



Senatus Populus Que Romanus



Una dintre cele mai interesante componente ale campaniei imperiale, cu facțiunile romane, este relația acestora cu Senatul. Din păcate, este și una dintre chestiunile foarte slab documentate în manualul jocului. Care manual își face prost treaba de a te informa asupra noutăților aduse de RTW. Sunt dezamăgit de manual, iar celor care îmi vor spune că de aia apar strategy guide-urile, le spun să și le bage undeva, pentru că mi se pare normal să mi se ofere din prima toate informațiile asupra unui produs, nu să trebuiască să mai scot niște bani din buzunar, pe care tot nu o să-i dau pentru că în România strategy guide-ul oricum nu ajunge, trăiască pirateria? Ba mai bine să trăiască forumurile de pasionați, unde se poate ajunge la o excelentă cunoaștere a subtilităților și amănuntelor nedocumentate ale jocului...

Relația unei facțiuni romane cu Senatul este dată de balansul dintre popularitatea între senatori a facțiunii și cea între oamenii din popor. Adică, dacă devii prea iubit de plebe, sunt șanse foarte mari ca Senatul să se supere foc pe tine. Pentru senatori devii popular în situația în care duci la bun sfârșit diversele misiuni date de Senat și, pe deasupra, mai și cucerești provincii ale facțiunilor considerate ca indezirabile de acesta. Poporul te va iubi dacă ești un comandant victorios, deci, dacă vei cuceri cât mai multe provincii, indiferent care ar fi acestea.

Se vede astfel treaba că este mai ușor să devii popular pentru oamenii din popor, decât pentru Senat. În această direcție ajută și apariția unor trait-uri ce măresc popularitatea între plebei a șefului facțiunii. Cert este că, dacă un general devine prea iubit de popor, Senatul va încerca să îl saboteze – una dintre căi ar fi aceea de a răspândi zvonuri calomnioase la adresa acestuia, cu scopul de a-l determina să se sinucidă. Asta într-o primă fază, căci, la un moment dat, Senatul chiar îi va ordona generalului să se sinucidă, iar acel general va fi până la urmă chiar șeful facțiunii tale. Dacă vei refuza să te sinucizi, ești, practic, intrat în război cu Senatul. Abia la declanșarea conflictului cu Senatul, însă, devine posibil războiul între facțiunile romane – războiul civil începe, iar aceasta este șansa ta de a stăpâni întreaga Peninsulă Italică și de a acapara provinciile cucerite de facțiunile romane rivale.

De fapt, relația tot mai proastă cu Senatul este o cale genială de a modela realitatea istorică romană și o reușită deplină a Creative Assembly. Literalmente, tot jocul converge inevitabil către deteriorarea relațiilor cu Senatul și implicit cu celelalte familii romane importante. Dezlănțuirea războiului civil este marele punct de cotitură al jocului, ce îți deschide calea către purpura imperială, scopul final al Rome: Total War.

Este adevărat, însă, că numai în campania imperială completă poți ajunge la acest punct. Este necesar să parcurgi un drum lung, iar numărul provinciilor cucerite de tine să devină considerabil, pentru ca reacția în lanț a Senatului să se producă, iar tu să fii suficient de puternic pentru a cuceri Roma și a face față facțiunilor romane rivale. Oricum, nu poți ataca devreme Senatul, este necesar întâi să te pui bine cu populația Romei, altfel vei avea atâtea revolte încât nu vei putea menține ordinea publică în cel mai important oraș din joc. După cum se vede, avem de-a face cu excelentul model al unui mecanism istoric cu autoreglare și explozie întârziată, pentru care nu am destule cuvinte de laudă la adresa producătorilor.




Full contact

insuficientei dezvoltări a mijloacelor și relațiilor de producție.

Realismul implementării acestui model economic istoric se vădește spre finalul jocului – ajungi împărat peste o imensitate geografică complexă, dar mai ales imperfect guvernabilă. Peste tot revolte, peste tot nemulțumire populară, probleme crescânde ce nu pot fi rezolvate pe nici o cale. Practic, din naștere, imperiul își vădește slăbiciunile ce-l vor duce la decădere, și nici o armată, oricât de puternică și de bine condusă, nu mai poate opri inevitabilul. Dar inevitabilul acesta nu se va produce în joc, căci acea perioadă de timp este aflată dincolo de anul 14 AD... Faptul că jocul nu îți oferă posibilitatea de a răsturna istoria și de a fi un Superman (R.I.P.) al vieții economice și sociale antice mi se pare nu doar ceva de grand realism, cât mai ales unul dintre marile momente de sinceritate (riscantă) ale unui producător de jocuri de strategie. Jos pălăria, Creative Assembly!!

În acest punct al articolului corul lăudătorilor este acoperit de huiduieli. De undeva, din tribunele Forumurilor online, o mulțime de cetățeni critică grămada de bug-uri ce afectează acest joc. Nu-i nimic, este vorba de lucruri ce pot fi rezolvate din câteva patch-uri. Alți cetățeni contestă realismul jocului în ce privește nume de facțiuni, orașe, aspectul și dotarea trupelor (în special barbare). Unii spun justificat că Egiptul este modelat în RTW ca un regat egiptean vechi, pe când pe vremea romanilor Egiptul era un imperiu elenistic, sub conducerea Ptolemeilor desprinși din imperiul lui Alexandru Macedon. Toți au dreptate. Mai ales cei care sunt supărați că tot nu există multiplayer în campanie!

Dar lucrul cel mai important este că Rome: Total War se dovedește o platformă strategică și tactică fără egal până acum, de la care se poate ajunge la mult mai bine prin Mod-uri. Întocmai precum MTW a fost modat magistral (vezi Napoleonic TW și Hellenic TW), și mai ales dacă luăm în considerație că demo-ul de RTW a fost, probabil, cel mai modat demo din istoria jocurilor, este de așteptat ca jocul propriu-zis să atingă în puțin timp aproape perfecțiunea. Deja au pornit două proiecte serioase, bine fundamentate documentar, de modare a RTW în scopul creșterii realismului tactic și a acurateței istorice. Ceva îmi spune că se vor întâmpla lucruri minunate în această direcție.

Cât despre Rome: Total War, așa cum este el acum, nu mai am multe de zis. Decât că adevăratul Half Life 2, marele pretendent la titlul suprem al anului 2004, nu este jocul celor de la Valve. Nope. Dacă este să vorbim despre Half Life 2, ei bine, domnilor, atunci acesta este Rome: Total War...

Marius Ghinea

Titlu	Rome: Total War
Gen	RTS/RTT
Producător	Creative Assembly
Distribuitor	Activision
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 1 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB DirectX 9
ON-LINE	www.totalwar.com



Grafică	10/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

9,2


Ninjalăii lui Caesar

Warhammer 40 000: Dawn of War



Între ciocanul Imperiului și nicovala Haosului

Dacă patru mii de ani de război au fost vânduți ca pâinea caldă, închipuiți-vă cât de bine s-ar vinde patruzeci de mii. Games Workshop a bănuit că un caft baban care se întinde pe o perioadă de timp mai mare decât vârsta omenirii ar putea fi drumul cel mai scurt către o insulă tropicală din Pacific. Cuprinși de febra descoperirii lor epocale, cei de la Games Workshop și-au imaginat un viitor în cel mai pur stil gotic, l-au populat cu o armată de civilizații mereu puse pe hartă, susținute de o căruță de tehnologie și un munte de supranatural, și au obținut un butoi cu pulbere gata să explodeze și să-i împroaște cu verzișori. I-au dat un nume cu rezonanță (pronunțați de câteva ori „Warhammer" în fața oglinzii și vă asigur că veți fi gata să plecați la război cu mâna goală) și l-au lansat la apă sub forma unui „table-top game". Adică un fel de Nu Te Supăra Frate Orkule, în care pionii s-au metamorfozat în statuete de plastic cu care vă puteți da mari în fața prietenilor, iar fițuica pe care erau înscrise regulile a devenit un ditamai romanul. Cred că este de prisos să vă spun că jocul a cunoscut un succes imens. În spațiul capitalist.



Force Commander dezlănțuit

Dawn of War(hammer)

O serie de jocuri pentru PC de sorginte „warhammeriană" au deschis apetitul gamerilor pentru acest univers și au pregătit terenul pentru Dawn of War. Cu excepția lui Warhammer: Dark Omen, o strategie în timp real plasată într-un univers fantasy, fără prea mari legături cu Warhammer 40k, toate au fost TBS-uri. De aceea am fost ușor surprins când cel mai nou joc din serie s-a anunțat a fi un RTS. Surpriza a devenit plăcută când am aflat că procesul de „RTS-izare" a unui wargame clasic nu a fost lăsat pe mâna oricui și a aterizat drept în ograda celor de la Relic.

Dawn of War a încercat să iasă din



S-a făcut deja de coasă?

tiparele strategiilor clasice, stabilite de Warcraft și ciracii săi, și s-a îndreptat spre un concept mai nou, introdus de Ground Control 2. S-a renunțat la Sfânta Treime a RTS-ului, „țăran-mină-town hall", în favoarea unui nou mod de a aborda problema resurselor. Puterea unui comandant se măsoară în influența sa asupra forurilor superioare. Dacă ești bine văzut de conducere (deții un număr ridicat de resource points), tancul acela strălucitor pe care ai pus ochii poate deveni al tău. Ca să te pui bine cu stăpânirea, trebuie să le demonstrezi că ai plumb topit în vene și că ești demn de încrederea pe care ți-o arată. Militar fiind, ai un singur mod în care îți poți arăta vrednicia: capturezi puncte strategice pe care le aperi cu prețul vieții soldaților tăi. Acest sistem mi se pare mult mai apropiat de realitate decât cel în care construiai din temelii o fabrică de tancuri, puneai un ban deoparte pentru ca mai

apoi să bați la poarta magazinului uzinei și, umil, să-ți rogi să-ți vândă un tanc.

Plecat-au zece din barăci

Într-o lume în care numai unit poți rezista, celula de bază a armatei nu mai este individul, ci grupul. Foarte puține unități (mă refer la infanterie) au dreptul de a exista în afara „comunității", însă devin utile doar în cadrul unui grup. Pentru a compensa oferta oarecum sărăcăcioasă de trupeți, Dawn of War a apelat la un tertip tare interesant: upgrade-ul. Inițial, un grup de Space Marines (piatra unghiulară a armatei Imperiului) conține patru unități. Din mers, numărul lor poate fi mărit la zece. Tot din mers, un număr de maximum patru răcani pot fi dotați cu patru



Eu am făcut asta, auziți? Eeuuu!!!!


Gravitația pentru to(n)ți

tipuri diferite de armament greu, fiecare cu propriile avantaje și dezavantaje. Pentru a mai complica puțin lucrurile a fost introdus moralul. Care nu e pus doar de formă, ci joacă un rol important într-o confruntare. Presupun că v-ați dat și singuri seama de posibilitățile tactice oferite de această abordare. Cu toate acestea, în materie de single player, Dawn of War suferă de aceeași boală ca a confraților săi întru RTS, și anume ușurința cu care poate fi dus la capăt exploatând unele scăpări ale AI-ului. Cei care au folosit (sau vor folosi) combinația Scout – Marines (echipați cu Heavy Bolter și/sau Rocket Launcher) mă vor înțelege perfect.

În multiplayer (sau skirmish) lucrurile se schimbă radical. Căpătați acces la celelalte trei rase, abilitățile speciale de care beneficiază anumite unități devin indispensabile, iar unitățile mecanizate sunt puse în sfârșit la treabă. M-am legat de vehicule deoarece timp de șapte misiuni nu le-am folosit decât o singură dată.

Puțin, da' mult

Însă cea mai mare bubă a lui DoW este durata extrem de scurtă de joc, unul dintre efectele neplăcute ale prezenței unei singure campanii de single player. Ca om de marketing, aș considera-o o mișcare inteligentă și absolut normală. Lasă loc de o continuare și, teoretic, mă obligă să achiziționez următoarele addon-uri (fiți siguri că o să existe așa ceva... un meniu drop down în care era afișat textul „Dawn of War Campaign" dă de bănuit). Însă nu mă aflu aici în calitate de om de marketing. Unsprezece misiuni, pe care le puteți parcurge de partea unei singure rase (din cele patru existente), o să vă răpească foarte puțin din grămada de timp liber de care dispune majoritatea dintre voi.

Deși scurtă, povestea lui Dawn of War este foarte bine închegată și dă un scop bine definit sforțărilor voastre strategice. Fiecare misiune dusă la bun sfârșit risipește un mister și, în același timp, vă servește altul sub forma unui cuvânt aruncat parcă la întâmplare de un personaj, a unei conversații, sau a unui filmuleț care, aparent, nu are nici o legătură cu acțiunea. Niciodată nu vă este dat mai mult decât puteți înghiți, sunteți duși de nas până la sfârșit. Dacă la început vă treziți aruncați pe planeta Tartarus, aparent cu scopul de a anihila o gașcă de orci cu chef de luptă, pe parcurs veți descoperi treptat că totul e mai mult decât pare. Finalul este singurul în cazul căruia aparențele nu înșală. Va urma...

Povestea pixelului

În materie de grafică, puține lucruri pot fi reproșate motorașului înhămat la DoW, iar animațiile unităților nu se numără printre ele. Imaginea unui Dreadnought care joacă baschet cu un orc pe post de minge nu poate fi uitată cu ușurință. Și nici efectele unei grenade aruncate în mijlocul unui escadron. Din păcate, tocmai când ești gata să-i urmezi exemplul lui Marius Ghinea și să-i arăți nevestei „the real s**t", observi un nenorocit care trage printr-un deal și-ți strică șusta. Dai să înjuri și nu poți, pentru că tocmai ai văzut o explozie care ți-a oprit vorba cea păcătoasă în gât. Dacă te mai joci puțin cu zoom-ul, ajungi să regreți înjurătura nerostită... până când dai de un trupete care stă perpendicular pe un deal. Și așa mai departe... Deși rare și aparent inofensive, micile scăpări grafice mi-au salvat vecinii de cel mai puternic strigăt de admirație care s-ar fi auzit de la Ground Control 2 încoace.

Mai aveți loc pe lista „De arătat la prieteni"? Adăugați una bucată „Dawn of War". E plină? Faceți loc...

■ cioLAN

Titlu	Warhammer 40 000: Dawn of War
Gen	RTS
Producător	Relic Entertainment
Distribuitor	THQ
Ofertant	Best Distribution 021-345.55.05
Procesor	PIII 1,4 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	min. 32 MB, HW T&L
ON-LINE	www.dawnofwargame.com



Grafică	8/10
Sunet	8/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	9/10
Storyline	8/10
Impresie	9/10

8,5

Deer Hunter 2005

Ferească Dumnezeu cel Sfânt, să-l vrem pe Bambi la pământ...

O mână sigură, un ochi ager și un glonț bine țintit i-au curmat viața unui pui de căprioară ce de-abia învăța să meargă, sub atenta supraveghere a proaspetei mame. Tată încetase să mai aibă în momentul în care vestitul vânător Kiwi Legendaru' zărise cea mai impresionantă pereche de coarne din tot Kansas-ul. Martoră la durerea căprioarei, natura încremeni. O lacrimă brăzdă obrazul tinerei mame și, cu un clipocit trist, se pierdu în balta de sânge în care zăcea puiul mort înainte de vreme. Țipătul unei păsări de pradă sfâșie tăcerea mormântală ce se așternuse ca un giulgiu peste întreaga pădure. O ciocârlie începu să fluiere obsedant, greierii porniră un concert macabru, iar, din depărtare, un urlet de lup se alătură spectacolului. Cuprinsă de disperare, cu moartea în suflet, ciuta își dezveli pieptul și îl oferi țintă bestiei cu față umană. În timp ce fredona încetișor un marș funebru, Kiwi duse calm carabina la ochi, iar o detunătură puternică puse capăt simfoniei.

Undeva la Polul Nord, un fior înghețat îi străbătu spinarea lui Rudolph. Renul se cuibări în brațele Moșului, încercând să alunge un gând ce se înfipse în creierul lui ca un pumnal. Crăciunul acesta nu va fi unul fericit...

Dear Hunter...

... 2005 va fi un an bun pentru voi și familiile voastre însetate de sânge de ciută nevinovată. Cuțitele vor avea din nou plăsele din corn de cerb, iar locul



Drept în numele Tatălui...

gol de deasupra căminului va geme de trofee. Ca să nu mai vorbim de copilașii voștri, care se vor înfrupta cu poftă dintr-o pulpă fragedă și suculentă de căprioară. Și toate acestea fără ca măcar să vă mișcați din fotoliul vostru confortabil. Pentru că Deer Hunter a căpătat un 2005 în coadă, iar Bambi a căpătat încă un motiv să-și țină capul jos. Pentru cei mai noi dintre cititori, care încă trăiesc în lumea lor de shooter-e (pe care ei le consideră violente, deși se înșală amarnic), Deer Hunter 2005 este un simulator de vânătoare. Și încă unul bine gândit.

Dacă vă întrebați care e rostul unui asemenea joc, închipuiți-vă că autorul introducerii va dori să meargă la vânătoare. Voi i-ați vinde o pușcă? Nu! Tocmai de-aceea, Southlogic s-a gândit în special la el și, fără să pregete, a trântit la picioarele maniacului un maldăr de arme frumos lustruite și gata de măcel. Și nu s-a oprit aici. Vechea zicală „cum e turcu', și pistolu' " i-a impulsionat să introducă un editor de arme, cu ajutorul căruia fiecare își va putea personaliza pușca după cum îl taie capul. Cu puțin bun simț, totuși... să nu vă gândiți că o să transformați un arc într-o mitralieră și invers. Dacă tot am amintit de arc, pe lângă obsedații de firepower, Southlogic s-a gândit și la aceia dintre noi care sunt pasionați de vânătoarea medievală și au strecurat vreo două arcuri și o arbaletă (cu lunetă sau fără... depinde de cât de medieval vreți să vă purtați cu cerbii).

Avansul tehnologic a fost luat și el în calcul de către Southlogic și ultimele tehnologii în materie de vânătoare extremă (aka lunetă și spotter cu infraroșii) și-au făcut apariția în premieră, iar pașnicul simulator de vânătoare capătă un miros pătrunzător de Predator 3. Bine că sunt ilegale și nu pot fi folosite decât foarte rar.

Un potențial grătar...

Deer Hunter...

Deoarece avem în fața ochilor un simulator de vânătoare, parcă pare normal ca armele de care v-am povestit puțin mai sus să fie un element cheie în metoda de control a populației de căprioare. Dacă mai adăugăm și una bucată cerb, totul merge ca uns. La acest capitol Southlogic s-a cam zgârcit. Cinci specii de căprioare mi se par cam puține pentru un ucigaș înnăscut precum Kiwi Legendaru', iar alții ca el s-ar putea să cârcotească puțin. Însă nu trebuie pierdute din vedere intervalele mari de timp în care ciutele binevoiesc să-și fâlfâie codița prin fața puștii. La cât de rar o să zăriți o potențială victimă, cinci specii vi se pot părea un întreg atlas zoologic, iar dacă vă considerați blestemul fondului cinegetic și alegeți un nivel de dificultate peste medie, un


Ai dreptul să nu spui nimic...

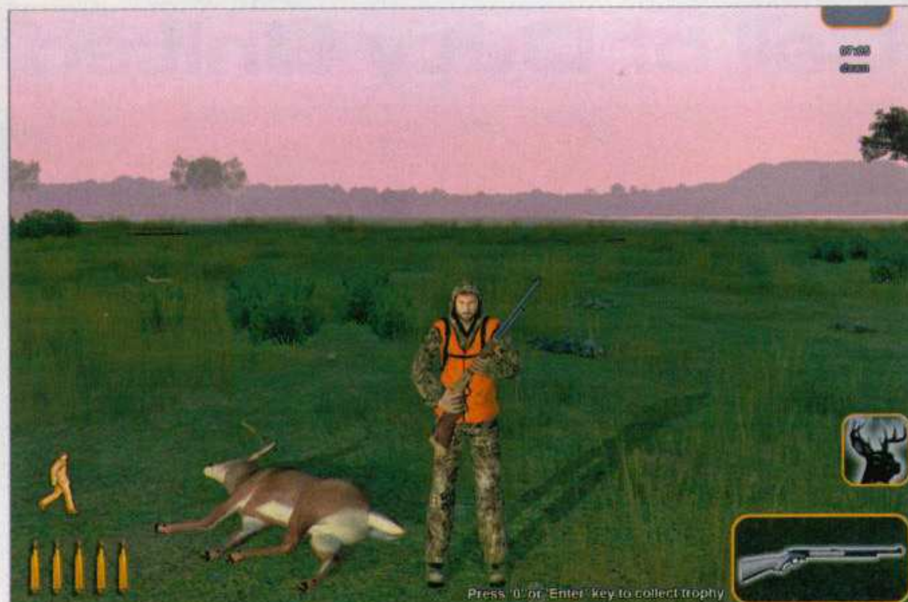
rendez-vous cu o căpriță zglobie devine mai puțin probabil decât o întâlnire de gradul trei. Așa că sfatul meu este să vă înarmați în special cu multă răbdare. Sau să planificați din timp vânătoarea și să acordați o atenție sporită modului Scout (o noutate în lumea lui Deer Hunter) unde plasați momeli, construiți ascunzișuri, studiați locurile de întâlnire ale vânatului, instalați camere video... altfel spus, puneți bazele unei partide de vânătoare științifică.

Pentru un succes garantat, se recomandă și folosirea atractanților olfactivi și sonori, deosebit de folositori în perioada de rut, când cerbii cei sprințari își caută perechea. Puțin „Parfum de Femelă în Călduri" răspândit discret în atmosferă, și cerbii se vor da în vânt după voi. Bun feromonul ăsta la vânătoarea omului. În afara perioadei de rut, sunteți limitați la puțină mâncare și la două coarne pe care le izbiți unul de altul în speranța că o ciută mai curioasă se va apropia să vadă ce-i cu scandalul ăla. Din păcate, numărul atractanților a fost redus pentru a nu mai da bătaie de cap grăbiților. Dacă în DH2004 existau atractanți olfactivi distincți pentru aproape fiecare specie în parte, în cazul de față s-a recurs la „parfumul" uni-specie, lucru valabil și în cazul atractanților sonori. Pe care, dacă i-ați folosit cu succes puteți asista la...

Moartea căprioarei

Pentru a spori senzația de realism (și așa mult prea ridicată pentru tinerii


Dead buck walking



Kiwi Legendaru' și prada sa

grăbiți), Southlogic s-a jucat puțin cu fizica necuvântătoarelor ce bântuie prin peisaj. Mișcările viețuitoarelor sunt mult mai veridice, iar în momentul morții asistați la adevărate spectacole de artă teatrală și cascadorie în același timp. Senzația este amplificată și de o găselniță numită „bullet camera". În momentul în care glonțul pornit (ca) din pușcă spre plămânul victimei determină moartea subită a acesteia, bullet cam-ul nostru va intra în funcțiune, lighioana se va prăbuși foarte artistic la pământ, eventual se va rostogoli spectaculos câțiva metri în caz că moartea a survenit în timpul unei reprize de jogging forțat.

Acum că am mai crestat o dungă pe răbojul schimbărilor, momentul adevărului se apropie. Avem sau nu de-a face cu...

... Deer Hunter Reloaded?

Cu o jumătate de gură aș putea spune „da". Motive sunt destule, dintre care cel mai important este engine-ul grafic identic cu al predecesorului (exceptând apa, care arată mult mai rău decât înainte). Numărul redus de schimbări la capitolul „arsenal" accentuează ideea de Mărie cu pălăria lăsată pe altă sprânceană. Cu cealaltă jumătate de gură aș lăuda vânătorile din munții Pădurea Neagră și din Australia, modificările aduse sistemului de skill-uri, editorul de arme și animațiile din cale-afară de realiste ale locuitorilor pădurii.

Lăsând deoparte senzația de „deja-vu" care m-a cuprins la prima vedere, micile schimbări care într-adevăr au avut loc (pricina ezitării) au marele dar de a mă face să joc Deer Hunter 2005 și nu să revin la 2004. Să schimbi ceva doar de dragul schimbării și nu din necesitate mi se pare absurd, iar motorașul grafic folosit în DH2004 nu s-a învechit într-atât de mult încât să stârnească revolte în rândul fanilor seriei. Peisajele rămân încântătoare, sonorizarea se situează și ea la același nivel, adică „excelentă", iar ca fapt divers, un tunet auzit în joc m-a făcut să închid fereastra, deși afară era soare și nu se întrezărea nici un nor pe cer. Și, cel mai important, multiplayer-ul e mai delicios ca oricând.

Și nu uitați... răspunsul, prieteni, e vânare de căprioare. Două mii cinci.

■ cioLAN

P.S. Spre liniștea micuților noștri cititori, Kiwi Legendaru' rămâne doar o legendă.

Titlu	Deer Hunter 2005
Gen	Hunting Sim
Producător	Southlogic Studios
Distribuitor	Atari
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,2 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.atari.com/us/games/deer_hunter_2005/pc

Grafică	8/10
Sunet	9/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	N/A
Impresie	9/10

8,6

Call of Duty United Offensive

Războiul ca o chestie de gust...

Cred că nu se poate mai bună introducere la noul expansion pack pentru Call of Duty decât printr-o comparație, ce ne va aminti what it is all about și ce va să zică este nou față de acest „it"... După cum probabil se știe, primul titlu din seria Call of Duty a fost realizat de Infinity Ward, firmă fondată de 22 dintre membrii echipei responsabile de apariția Medal of Honor Allied Assault. Dat fiind acest fapt, este cât se poate de firesc să faci comparații între cele două jocuri, iar asta cu atât mai mult cu cât asemănările s-au dovedit de-a dreptul izbitoare. Pe lângă WWII și motorul grafic de Quake 3 (modificat mai mult sau mai puțin), cele două titluri au avut în primul rând în comun concepția cinematografică a derulării acțiunii în care este implicat personajul jucătorului (dacă stăm bine să ne amintim, Medal of Honor Allied Assault a avut chiar o puternică aromă de Saving Private Ryan, promovând în forță genul FPS-ului WWII pe creasta valului ridicat de filmul lui Spielberg).

Ce a făcut, însă, diferența între Medal of Honor Allied Assault și Call of Duty? Primul lucru care îmi vine în minte este posibilitatea în COD de a executa târâșuri și de a trage din poziția culcat. Al doilea lucru la care mă gândesc este faptul că în COD poți ochi cu arma, sprijinind-o de umăr și luând linia de ochire, spre deosebire de MOHAA, unde se putea trage numai „de la șold" (cu excepția puștilor cu lunetă). Al treilea lucru cu care COD este diferit în bine față de MOHAA este chiar comportamentul armelor, ce este semnificativ mai realist (spre exemplu, dacă BAR-ul din MOHAA are un recul neglijabil, cel din COD este, precum în realitate, o armă dificil de controlat în serii mai lungi de foc automat).

Dar, un element foarte important care a făcut diferența între Medal of Honor Allied Assault și Call of Duty a fost diversitatea. Dacă MOHAA te introducea numai în pielea unui american, plimbându-te apoi prin diverse teatre de război ale WWII, în schimb Call of Duty îți oferea trei impersonări, în postura unui american, a unui englez și a unui rus. Din perspectiva acestor trei campanii diferite, rezultatul a fost cel dorit – o multitudine de locuri, arme și evenimente ce făceau din Call of Duty un joc antrenant, plin de neprevăzut, cu o tentă de realism accentuată de viteza cu care se produceau variatele evenimente din joc. Și dacă la vremea respectivă, prin toate aceste lucruri, Call of Duty ne-a lăsat o impresie bună spre foarte bună, este rețeta acestuia valabilă și azi, în United Offensive?

În matricea nazistă

Soldatul Anderson, mai bine cunoscut peste oceane ca Private (Pvt.) Anderson, este un soldat extrem de rezistent. Poate fi lovit de inamic în serii lungi sau scurte, foc cu foc sau pe foc automat, fără ca zâmbetul său cald, deschis, american, să trădeze vreo spaimă. O fi soldatul Anderson îngrijorat? O fi simțind el povara lumii pe


Pvt. Mitza Bastogne la ordin!



Dreptunghiul morții

umerii săi, cei mai puternici în cea mai puternică armată? Când îl privesc cum cade sub loviturile inamicului și se ridică, apoi cade din nou și iar se ridică, cade iar și totuși nu se ferește de snopurile de gloanțe, iar sănătatea îi este 100% verde, nu pot să nu-mi spun cu admirație că Pvt. Atlas (că altfel nu pot să-i zic) poate să mai salveze Terra de vreo două ori până caut eu pe jos niște boabe de hrănit MP44-ul furat, românește, de la inamic.

Din păcate, sergentul Chevrier a murit repede, dar fără să se chinuiască prea mult, când a ieșit din casă. Ulițele franțuzești erau nesigure pentru creierul său. Creierul său era nesigur pentru casca sa. I-au găurit-o. Casca. Ca să ajungă la creier. Dar nu se vede pe carosabil. Creierul. Nici gaura. Din cască. Se bănuiește doar că e ceva în neregulă cu sergentul Chevrier pentru că i-a sărit în aer sângele din cap și de atunci ascultă cu urechea lipită de asfalt și nu vrea să ne spună ce. Sergentul Chevrier este egoist. La fel ca și Pvt. Gigliotti, Pvt. Welch sau Pvt. MacDonalds. Cărora regizorul le-a spus să rămână acolo pe jos și să nu zică nici pâs, chiar dacă, din neatenție, Pvt. Anderson, Cpt. Foley sau Pvt. Riley (adică tu) îi mai calcă din când în când în freză. De, morții cu morții, și vii viermuind peste ei...

COD Hollywood Offensive

Sloganul seriei Call of Duty este „In war, no one fights alone". Așa au zis producătorii. Și au trebuit să se țină de cuvânt. Astfel s-a ajuns la penibila situație în care tu poți să stai undeva, prin spatele frontului și să cauți muniție sau sănătate, netulburat, în timp ce camarazii tăi duc o luptă continuă și inutilă cu un inamic care se regenerează necontenit. Când, în sfârșit, te hotărăști să te duci și tu la luptă, că doar așa te-ai înțeles cu oamenii ăia, vei constata că ei, de cuvânt, te așteptau numai pe tine



Aia, aia pe tocuri înalte!



Vulturu' de mare cu Sten-ul în gheare

ca să treacă mai departe în nivel.

Dar singur nu rămâi, o, nu... Pentru că, în timp ce nenumărați camarazi au venit din cutia cu soldați necunoscuți și au murit ca să susțină impresia unei încăierări mondiale, soldatul Anderson nu a căpătat nici măcar o zgârietură, în pofida loviturilor numeroase încasate. Și căpitanul Foley este OK. Asta pentru că el este cel care îți spune ce trebuie să faci. În tot jocul este un superior care te îndrumă pas cu pas, spunându-ți ce vrea țara de la tine – par egzamplu, să-ți miști curul în camera următoare...

Iar îndrumătorul acesta nu este singurul care se ocupă în mod stânjenitor și nefiresc de îngrădirea pașilor tăi. Pentru că aici intervine și designul de nivel, care nu îți permite să sari nu știu ce pârleaz sau să urci nu știu ce scară, sau să deschizi nu știu ce ușă. Puține sunt lucrurile atât de frustrante într-un joc precum obstacolele ce ar putea fi trecute, dar pe care nevoile de dimensiune și scenariu le fac de nedepășit. Asta ca să nu mai vorbesc de omniprezența câmpurilor de mine sau a pădurilor de nepătruns ce delimitează un nivel. Mi se pare că astfel de procedee nu au ce căuta într-un joc actual (post-Far Cry) și că numai lenea de a gândi și lipsa de inspirație le fac să apară în Call

Call of Kingpin

Unul dintre lucrurile cu care s-au tras clopotele înaintea apariției acestui expansion pack a fost promisiunea unui AI mult îmbunătățit. Și nu m-am mirat auzind aceste sunete pogorând din clopotnițele marketingului, căci producătorul United Offensive nu este nimeni altul decât Gray Matter Studios, adică urmașii Xatrix Entertainment, adică cei care au făcut bestialul Kingpin. Joc în care, la comanda unei găști/bande/"chain gang" de derbedei puteai avea un control, limitat e drept, asupra felului în care aceștia dau cu brandul asupra dușmanului de stradă/bloc/cartier. Era prima oară (înainte de Half Life Opposing Force) când într-un FPS AI-ul colabora cu tine și o făcea oarecum inteligent. Așa că m-am așteptat la o variantă adusă la zi în ce privește aceste manifestări de AI, eventual cu ceva pârghii mai evoluate de comandă. Eh, dar ce credeam eu, Call of Duty poate fi Close Combat?

Realitatea a fost un mic duș rece peste capul meu înfierbântat de visuri... AI-ul camarazilor este infim, bun numai cât să calculeze o potecuță până la tine. Iar AI-ul inamicului m-a dus cu gândul la acele standuri de tir din bâlciuri, în care tragi cu pușcociul cu aer comprimat în niște rățuște de cauciuc. Atâta doar că în United Offensive trebuie să te ferești, pentru că și rățustele trag în tine...



Dăștepții din Kingpin


Bastogne


Sicilia


Kursk

of Duty United Offensive (de altfel, la fel precum în Call of Duty, numai că acolo parcă nu erau atât de evidente și stânjenitoare).

Oricum, excesiva îndrumare de către ofițerii superiori sau de către designul de nivel nu este o întâmplare. Totul se pupă perfect cu la fel de excesiva scriptare a jocului – evenimentele, acțiunile AI-ului, toate sunt mult prea vizibil cusute cu ața albă a unui scenariu cinematografic, pe care îl urmează mecanic, fără urmă din acea


Luke Skyshooter

flexibilitate care le-ar face mai firești, mai naturale și mai convingătoare.

Simptomatic în acest sens este faptul că anumite evenimente sunt declanșate numai dacă tu depășești o linie nevăzută trasată în nivel. Spre exemplu, în cele mai multe cazuri, inamicii vor continua să se genereze până când tu înaintezi dincolo de un anumit aliniament. Or, logica spune că de multe ori înaintezi până la un anumit aliniament tocmai pentru că ai suprimat în prealabil inamicul cu focuri de armă și grenade, și nu invers (în joc, inamicul este suprimat pentru că tu ai făcut câțiva pași în față...). Iar dacă tu nu înaintezi, propriile trupe se tot înnoiesc și pier (cu excepția Pvt. Anderson și Cpt. Foley și a corespondenților lor englezi ori sovietici), până catadicsești să-ți muți poponeața mai departe.

Acest mecanism simplu de construcție a evenimentelor din Call of Duty United Offensive este repetitiv și devine până la urmă plictisitor. Iar asta este cu atât mai mult neplăcut cu cât jocul te ține în permanență la un nivel foarte ridicat al solicitării atenției. United Offensive este mai scurt decât Call of Duty-ul fondator al seriei, dar încearcă să compenseze acest lucru prin îndesarea în spațiul alocat a cât mai multor momente de înaltă tensiune și acțiune. Vei spune că United Offensive oferă, totuși, multă diversitate. Da, corect, dar este vorba despre o diversitate îngrămădită. Într-un joc bun trebuie să existe o dozare echilibrată a situațiilor de luptă solicitantă și a timpilor de respiro. Prea mult numai dintr-unul dintre aceste ingrediente și jocul își ratează scopul distractiv, devenind obositor sau plictisitor. United Offensive devine obositor. Aoleu, mai devreme am zis că este și plictisitor!...

... dar multi

Dacă United Offensive ar fi fost nou doar pe partea de single player, cred că l-aș fi jucat și apoi l-aș fi pus deoparte pentru veșnicie. Dar nu a fost să fie așa, iar asta pentru că există multe lucruri noi și bune în partea de multiplayer. Este drept că primele pe lista noutăților ar fi câteva arme. Or, aceste arme se regăsesc și în single player, fiind dintre puținele lucruri de bine pe care le aduce acest mod de joc. Însă adevărata lor utilitate se vădește în multiplayer, unde aduc un plus de realism, dar și de eficacitate în luptă.

Între aceste noutăți, pe lângă bazooka, panzerschrek sau puștile semiautomate rusești sau germane, se află mitralierele de companie: DP28 la ruși, MG34 la nemți și M1919A6 la americani. Partea foarte frumoasă cu aceste mitraliere este că sunt portabile, adică

There's something in the air

După ce ai fost american și ai apărat Bastogne cu pieptul vieții, îți vine rândul să devii aviator britanic. În plină misiune cu o escadrilă de bombardiere B-17, joci rolul unui mitralior. Și îl joci atât de bine că la sfârșitul misiunii ai la activ vreo 40 de Messerschmit-uri doborâte... Sau 40 de Tie Fighter-uri? Hm, am s-o întreb pe Leia la întoarcerea din misiune...

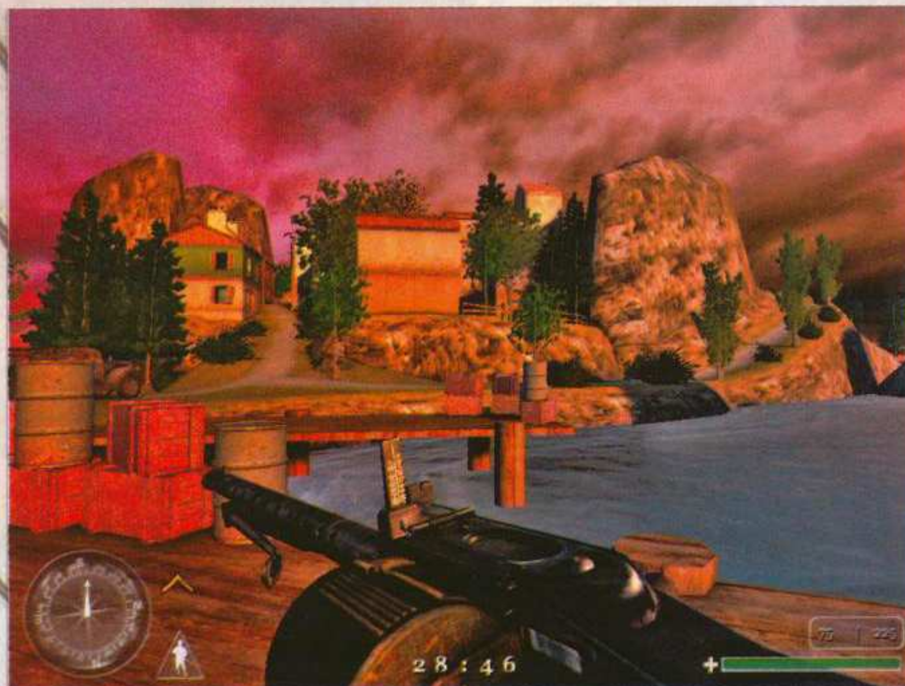
Dacă acest tur de forță pe cerul Arcadiei nu a fost de ajuns, mai vine și un fineț ratat, ceva numai pentru cunoscători, în campania cu rușii. În ultimul nivel, cel în care trebuie să cucerești și să păstrezi o gară din Harkov, apar niște Stuka ce încep să te bombardeze ca la vadul surpat. Atâta doar că Stuka-urile împricinate nu-și slobozesc bombele din picaj, cu sirena urlând demențial în bot, așa după cum știu cei alfabetizați în WWII. Nope, aici Stuka-urile zboară perfect paralel cu solul când își lansează bombele. Pe deasupra, absența binecunoscutului efect sonor al sirenei din bot este un luft impardonabil la un joc bazat pe elemente cinematografice de producere a dramatismului... Marcați aici un „Huo!" din partea lui Ștefan a PIIIG.





nu au un amplasament fix într-un nivel. Partea și mai frumoasă este aceea că pot fi folosite întocmai precum în realitate, adică numai din poziția culcat sau... sprijinite de diverse obstacole (cum sunt marginile ferestrelor, butoaie, lăzi, borduri supraînălțate etc). Și pentru ca tabloul să fie desăvârșit, atunci când vrei să tragi cu aceste arme se execută întâi mișcările de amplasare... Literalmente, United Offensive deschide noi orizonturi în multiplayer-ul de Call of Duty, iar acoperirea atacurilor de infanterie cu foc de mitralieră și amplasarea după dorință a cuibului de mitralieră sunt numai o parte dintre aceste zări novatoare ☺. Să mai zic și de aruncătorul de flăcări? Campers, beware... Și dacă tot am vorbit de sare și piper (pepper the enemy with bullets), trebuie să mai spun că în multiplayer-ul de United Offensive ți se dă și o... grenadă fumigenă. Asta chiar că aduce situații noi în luptă, și abia aștept să văd în ce mod creativ o vor folosi în curând oponenții isteți de pe Internet.

Tot ca un element de realism, aproape neașteptat (nu îl vei găsi nici în multiplayer-ul meu preferat, cel de Hidden & Dangerous 2), este faptul că țeava MG43-ului se încălzește în timpul tragerii, și trebuie să te mai oprești din când în când ca să îi permiți să se răcească. S-a terminat cu barajul necontenit de gloanțe, care la cadența infernală a MG43 era o provocare de-a dreptul neplăcută.



Multiplayer – de departe, strigător de familiar

Far Cries on the Battlefield

Noile niveluri sunt mai mari și mai variate, cu mult mai interesante decât cele din primul Call of Duty. De altfel, întotdeauna am fost enervat de faptul că nivelurile de multi din MOHAA sunt mai bine gândite și mai atractive decât cele din COD – aș fi vrut un joc cu nivelurile din MOHAA (unde poți deschide uși, printre altele, chestie fun) și armele din COD... E drept, nici acum nu se pot deschide ușile în COD („și nici nu se poate trage prin ele", n.Froggy), dar designul de nivel în multi este superlativ. Dimensiunile unora dintre niveluri mă duc cu gândul la o încercare (parțial) reușită de a ajunge Far Cry din urmă și mi se pare de bun augur faptul că în multi-ul de UO există multe pante, cu diferențe de cotă semnificative și de importanță tactică evidentă. De altfel, designul acestor niveluri pare anume gândit pentru a se potrivi cu noile moduri de joc multiplayer: Domination, Capture the Flag și Base Assault.

Îi miroase cuiva a Battlefield? Moduri noi de joc, niveluri mari, păi, ce mai lipsește?... Vehiculele! Hehe, și acestea sunt în multi-ul de COD UO. În noile niveluri fiecare parte are la dispoziție cel puțin câte un tanc, tun, jeep, iar partea surprinzătoare este că acestea pot avea echipaje compuse din mai mulți jucători: unul la tun, altul la mitralieră... Cel mai interesant mi se pare exemplul Jeep-ului – un jucător conduce, unul stă la mitraliera montată pe vehicul, iar al treilea se așază în spate unde, atenție, își poate amplasa o mitralieră de companie! Well, asta este o forță mobilă de puterea căreia trebuie să țineți cont!

Rămâne discutabil dacă multi-ul de United Offensive poate intra în competiție cu cel de Battlefield. Cert este că, dacă noile vehicule te deranjează în tentativa lor de a face concurență Battlefield-ului, există opțiunea dezactivării acestora.

End of Report

În mod clasic, voi spune că aceia cărora le-au plăcut MOHAA și COD trebuie neapărat să încerce și United Offensive. Cu siguranță vor găsi ceva care să le placă, fie că este vorba de acțiunea mult prea trepidantă din ligheanul cu război, de grafica cu un ușor miros de mucigai sau de storyline-ul vag existent, dar interesant oarecum (sau deloc?). Eh, dar poate că vă va plăcea filmul Call of Duty United Offensive!?

Din partea mea, ce mă regăsesc ușor prea ghiftuit cu jocuri WWII în forme cinematografice, eu vă spun că UO vestește cu țipete criza genului. Mă consolez, totuși, cu multiplayer-ul excelent din United Offensive, surd la cântul și îmbierile celor care mi-ar arăta cu cât este mai bine în Battlefield sau Far Cry. Până la urmă, și războiul a devenit o chestie de gust...

■ Marius Ghinea

Titlu	Call of Duty United Offensive
Gen	FPS
Producător	Gray Matter Studios
Distribuitor	Activision
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.callofduty.com



Grafică	7/10
Sunet	10/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	9/10
Storyline	6/10
Impresie	7/10

7,8

Gothic

Un clasic adevărat



Sunt destul de puține jocuri care se pot lăuda că au atins un status de cult, iar Gothic este unul dintre ele. Totul, de la greutățile întâmpinate în timpul producției, până la amânarea lansării jocului și succesul nebun de care s-a bucurat în cele din urmă nu fac decât să dea acestui joc o aură de legendă.

Nemții de la Piranha Bytes au început munca la joc prin 1998, treabă demonstrată de diversele preview-uri apărute în primele numere ale LEVEL-ului și de tricoul vechi de când lumea al lui Claude, cu Gothic pe el. Versiunea germană a fost primită cu brațele deschise de ze germans, dar dificultatea limbii i-a îndepărtat rapid pe curioșii care auziseră de minunăția aia de RPG ce a luat prin surprindere Germania. Incredibil, dar jocul nu a fost lansat în limba engleză decât de abia după un an, lucru tare curios având în vedere potențialul demonstrat deja pe piața germană. Așadar, ce ar fi putut schimba un joc nemțesc, vechi de un an? Totul?

Un alt fel de RPG

Aveam mai deunăzi o discuție cu Marius Ghinea în care visam la jocurile pe care am vrea să le oferim gratuit în revistă. Nume precum The Longest Journey sau Anachronox ne-au scurtcircuitat pe amândoi și ne-am promis că dacă o să ne vedem visele astea devenite realitate, o să ne putem retrage liniștiți în munți, să ridicăm un mic altar și să ne dedicăm viața altor cauze mai nobile. Primul pas a fost deja făcut o dată cu Gothic care este, fără nici o îndoială, cel mai valoros joc pe care l-am oferit până acum. Numai când îmi aduc aminte cât de mult am ținut la jocul ăsta îmi vine greu să cred că am ajuns să-l distribuim gratuit la tot poporul.



Papa bun?

Gothic face parte din RPG-ul perfect care, în viziunea mea, ar trebui să ia câte puțin din Gothic, Wizardry 8 și Morrowind. Genial prin modul în care a abordat genul RPG, Gothic a reușit să fie o pată de originalitate într-o lume dominată de puncte de experiență și pagini întregi de statistici.

Lucrul care te acaparează când intri în lumea Gothic-ului este sentimentul de imersiune totală, faptul că un joc reușește să te facă să uiți că tu de fapt



Nu vă deranjați, sunt doar în trecere

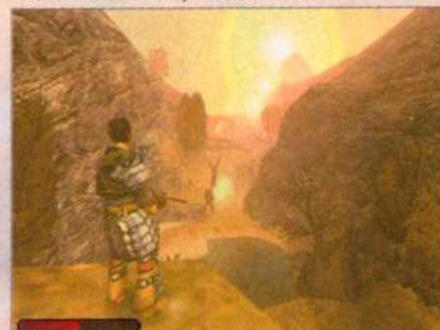

Primiți cu colindu'?

joci. Ca în orice lume care se vrea cât de cât reală, și primii pași în Gothic sunt unii poticniți, faptul că nimic nu ți se oferă pe gratis și trebuie să lupți din greu pentru supraviețuire nefiind însă decât o metodă barbară, dar eficientă, de a te învăța rapid cu regulile jocului. Reguli de altfel foarte bine cunoscute, fiind vorba de regulile după care se ghidează viața reală de zi cu zi, însă contactul cu un asemenea univers într-un joc, o lume dură în care nu te refugiezi ca să te relaxezi, este un eveniment prea puțin întâlnit în jocuri. Însă dacă în viața reală nu ai posibilitatea (sau, cine știe, curajul) să te ridici împotriva tuturor și să ajungi într-un final să îi domini pe toți cei care te-au chinuit tot timpul, Gothic îți oferă acest lucru. Și pe cât de dificil este să ajungi să-i biruiești pe toți, pe atât de dulce va fi momentul pe care îl vei savura mai încolo, atunci când vei ieși învingător.

Gothic impresionează mai ales prin excelenta simulare a vieții sociale, cu greutățile și bucuriile sale, iar modul în care personajul tău urcă pe o scară ierarhică foarte reală este una dintre cele mai îmbucurătoare experiențe pe care le-a oferit vreodată un joc.

Imersiunea totală în lumea din Gothic se face cu ajutorul acestei simulări sociale, cu personajele pline de viață pe care le întâlnești și cu activitățile de zi cu zi peste care dai la tot pasul oriunde ai fi. Mai mult decât atât, ceea ce impresionează cel puțin la fel de mult este atenția la detaliu. Trecând peste sentimentul de „acolo" pe care îl ai când cutreieri pădurile din Gothic sau când privești luna strălucind într-o noapte fără nori deasupra Old Camp-ului, nu poți să nu înclini o virtuală pălărie în fața designerilor care s-au chinuit să-ți arunce podețe mâncate de carii sau garduri de lemn aproape distruse pe un vârf de munte unde mulți alții ar fi lăsat doar două pietre și trei fire de iarbă, îndeajuns cât să satisfacă orice jucător normal. Podețele din Old Mine sunt cel mai clar exemplu în favoarea genialității și, probabil, nebuniei unor designeri care au știut ce fac (priviți-le de jos și dacă tot nu înțelegeți, ascultați emisiunea Fanatic Gamer despre Gothic).

Iar cei de la Piranha Bytes nu s-au oprit aici... Modul în care personajul tău avansează este un alt exemplu de cum ar trebui „mascate" anumite concepte mai rigide ale unui RPG. Avansarea în nivel în ceea ce privește mânuirea unei arme nu se face alocând câteva puncte și dând câteva clicuri într-o interfață complicată. Nu, personajul tău va fi instruit de un „profesor" care îi va explica pe îndelete ce, cum și, mai ales, de ce. Și uite așa totul reușește să curgă în cel mai normal și REAL mod posibil. Iar astea sunt doar câteva dintre exemplele pe care le-aș putea da despre veridicitatea vieții în Gothic.

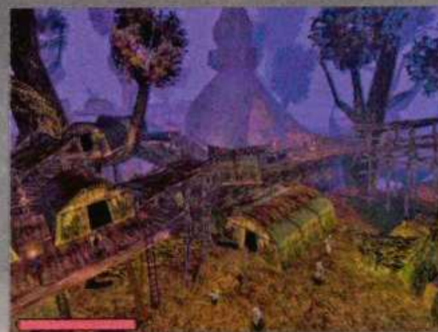

Scăldat în soare

Aveți timp?

„Într-o escapadă nocturnă alături de niște amici am trecut cu nerușinare pe lângă o stație de benzină. Nu văd nici acum ceva neobișnuit în asta, numai că în timp ce admiram frumosul peisaj nocturn am dat cu ochii de firma de neon a benzinăriei. Stricată, bineînțeles, din ea rămăseseră vizibil doar partea cu „...24 ore...". Ei bine, primul lucru care mi-a trecut fugar prin minte a fost: 24 ore?! Păi pentru o armă mai serioasă îmi trebuie cel puțin câteva sute"... începeam eu review-ul despre Gothic. Și nimic nu poate fi mai adevărat: Gothic este un joc care creează dependență, un joc la care de abia aștepți să revii și care te va ține în fața calculatorului și departe de alte lucruri importante. Așadar, grijă! E periculos de bun.

■ Mitza


Pe el, băieți!


Noaptea în mlaștină

Titlu	Gothic
Gen	RPG
Producător	Piranha Bytes
Distribuitor	JoWood
Ofertant	LEVEL
Procesor	PII 300
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 16 MB
ON-LINE	www.piranha-bytes.com

Burnout 3: Takedown

Atenție, „tata lor" e aici!

Asta e, ochii în față, pregătește-te. 3, 2, 1... Și! Calc repede pe accelerație și mă înscriu pe contrasens. Nenorociții deja sunt în fața mea, așa că mă bag între două autobuze să mai câștig viteză. Apăs pe buton și șoseaua se scurge pe lângă mine. Claxoanele disperate nu pot decât să însemne că sunt pe drumul cel bun. Vine. Se apropie. E o mașină sport albă. Încearcă să îmi taie calea. O evit, apăs accelerația, dreapta, dreapta! și o înfig în zid. Nu mai am timp decât să o admir cum ricoșează din parapet, se lovește de un stâlp și sfârșește în două taxiuri. Calc-o, calc-o! Îl las pe KiMO undeva în spate cu gura căscată. Îl mai aud pe cioLAN zbierând un „uaaaaaauuuu!!!", încerc să nu scap mașina de sub control și ochii mi se lipesc de vitezometru. 330 la oră printr-un trafic dens. E nebunie curată! Intru din nou pe contrasens. La viteza asta, singurul lucru care te poate salva de la o ciocnire frontală sunt farurile celor care vin din față. Stânga. Curbă strânsă la dreapta. Derapez și evit pe muchie de cuțit un camion. Cei doi din fața mea încearcă cu disperare să se scoată unul pe altul de pe traseu. Mă duc ușor spre stânga, accelerez și încerc să intru în primul. Îl ratez și îl văd cum fuge disperat mai în față. Mă folosesc de toată puterea mașinii și îl prind la următoarea curbă. Îl lovesc din plin și îl arunc peste parapet. O roată îmi cade pe capotă, râd, mă întorc spre ceilalți să le spun cât de bun sunt și nu-l văd pe cel din spate cum vine și mă împinge spre margine. Trag violent de mașină și mă urc pe primul stâlp pe care îl prind. Șocul impactului mă aruncă în aer și mă învârt până pe cealaltă parte a autostrăzii. Mașina e distrusă dar, spre fericirea mea, nici cel din spate nu a putut evita impactul. Zburăm cu încetinitorul deasupra a trei benzi aglomerate, amândoi făcuți praf, cu mașinile dezintegrându-se deasupra celor care au avut nefericita idee să iasă tocmai azi la plimbare. Îl văd cum cade pe o mașinuță, o împinge în alte două și se pierd undeva în spate, în fum. Lovesc violent asfaltul și mai zbor câțiva metri în aer. Mă opresc într-un camion, ricoșez în mijlocul drumului și văd un alt concurent încercând să mă evite. Îmi direcționez ce a mai rămas din mașină spre el și îl ating. Takedown aftertouch! Mor cu voi de gât, mă! Se izbește de alte câteva mașini și îl mai scoate pe un nenorocit din cursă. Șoseaua e plină de resturi de metal și sticlă, șoferii disperați își scapă mașinile de sub control, iar eu admir peisajul haotic și atât de frumos! Bun, mașina e din nou pe șosea. Sunt pe locul 3. Dă-i bătaie!

Arde-o!

Habar n-am cum au fost Burnout 1 și 2. Sincer, puțin îmi pasă. Pe numărul 3 l-am „gustat" prima oară în Anglia când l-am descoperit lângă un Need for Speed: Underground 2 mult mai bine promovat. NFS-ul l-am jucat un sfert de oră. Din curiozitate, am încercat și Burnout 3. Am stat aproape o oră, am zbierat la câțiva puști care încercau să mă îmbuneze cu „mistăr, mistăr, pliz let mi plei!", am plecat cu inima înnebunită de atâta adrenalină și m-am întors a doua zi să-i spulber pe unii la o cursă în multiplayer.



Hopa S-a dus mașina lu' bunicu'!



Scuze, nu eram atent



„Ce albastru e cerul"



La înghesuială

Definiție? Carmaggedon vs. Need For Speed și mai bun decât ambele la un loc. Cine are „a need for speed" ar trebui să se dea un pic pe Alpin Freeway cu monopostul de F1, iar cei care vor distrugere în masă ar trebui să mai citească o dată prima parte a articolului. În plus, un engine fizic care transformă orice accident în poezie. Stai ca prostu și te uiți cum zbori prin aer, cu capota și o roată plutind pe lângă tine, iar când aterizezi fix într-un camion, care explodează și aruncă în aer jumătate din intersecție, nu poți decât să mai scoți câteva sunete neinteligibile de uimire.

Burnout 3 este un joc de curse care te răsplătește dacă reușești să conduci cât mai imprudent. Și mai ales dacă reușești să scapi nevătămat. Burnout-ul este viteza adițională (un fel de turbo) pe care o câștigi atunci când faci ceva total contrar oricăror legi. Fie că mergi pe contrasens, eviți la mustață alte mașini sau înfigi un adversar într-un zid (Takedown), bara de Burnout o să ți se umple din ce în ce mai mult. Iar în momentul în care folosești această viteză adițională, asigură-te că te poți descurca în trafic la viteza aia. Conceptul, așadar, este simplu, iar execuția perfectă.

Modurile de joc sunt destul de multe: curse obișnuite împotriva altor cinci adversari, curse contra cronomoetru sau Road-Rage-uri (curse în care trebuie să faci un anumit număr de takedown-uri într-o anumită limită de timp). Mai există și Crash-urile, o găselniță tare plăcută, în care ți se cere doar să faci cât mai multe distrugeri. Ai la dispoziție însă numai o singură ciocnire, așa că trebuie să îți calculezi foarte bine traseul, mașina vizată, viteza etc. Pocnește un autobuz fix într-o intersecție și ia după tine toate mașinile aflate în jur, cam asta e ideea. Numai că nu e niciodată atât de simplu. Modurile de joc nu se termină aici, dar în mare cam astea sunt de ajuns ca să îți dai seama ce te așteaptă în Burnout 3.

O altă idee genială a fost introducerea reluărilor în timp real ale accidentelor provocate sau suferite de tine. De exemplu, dacă reușești să distrugi o mașină adversă (manevră numită Takedown), camera se va muta asupra accidentului respectiv. Totul se întâmplă cu încetinitorul, așa că asta nu va avea nici un efect asupra controlului propriei mașini. În cazul accidentelor suferite de tine, situația este oarecum asemănătoare. Poți vedea nenorocirea cu încetinitorul sau mai repede, cum preferi tu, însă ceea ce e important de reținut este faptul că poți să-ți dirijezi mașina în timp ce se dezintegrează încet pe asfalt. Și nu e plăcere mai mare decât să-i cazi în cap unui adversar și să-l distrugi chiar dacă din tine nu a mai rămas decât o epavă. Cursa însă nu se termină când ești distrus de altă mașină, accidentele doar întârziindu-te un pic. După ce ai terminat să te târăști pe asfalt, vei reveni în cursă cu mașina nou-nouță (în afară de modul Road Rage, care este un pic mai puțin iertător).

Adrenalină pură

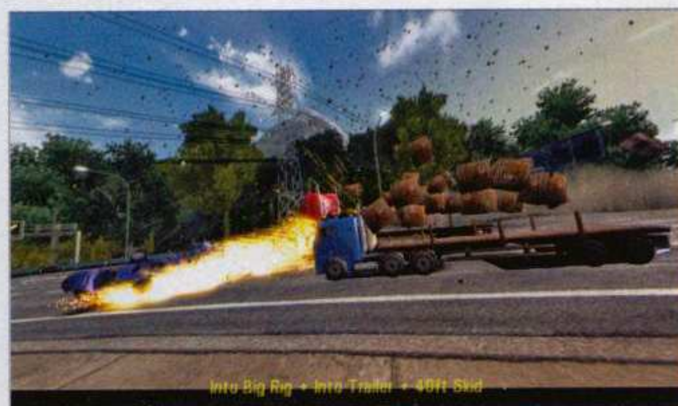
Mi-ar plăcea să îți spun chiar mai multe despre acest joc genial, însă singurul mod în care îl vei aprecia cu adevărat va fi să-l încerci pe propria piele. Este cel mai bun arcade cu mașini din câte mi-a fost dat să văd pe console (și pe PC), iar la capitolul FUN stă mai bine decât orice am încercat în ultimii ani. E de ajuns să îi vezi pe toți cei din redacție oprindu-se brusc și pierzându-se în urmărirea unei curse oarecare în Burnout 3 și murmurând din când în când, plini de admirație, „uau!". Jos pălăria!

■ **Mitza**

P.S. Ca bonus, Burnout 3 vine cu demo-ul de Need for Speed: Underground 2.

Titlu	Burnout 3: Takedown
Producător	Criterion
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05



Ah, niște flăcări înveselesc întotdeauna atmosfera



Am prins o piatră

talon de comandă LEVEL 11/04

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
NOU!!!! CHIP SPECIAL FOTO VIDEO DIGITAL	118.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL DEPANARE PC	119.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL FILME PE CD	90.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL MUZICA ȘI PC-UL	90.000 lei/buc		

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa **alex_draghini@vogelburda.ro**

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

talon de abonament LEVEL 11/04

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~810.000~~ lei	500.000 lei
12 luni	~~1.620.000~~ lei	900.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov** sau prin ordin de plată în contul **Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.**

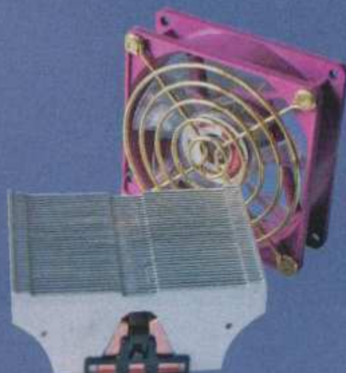
Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un cooler Thermalright ALX-800 + Fan Enermax UC-8FAB



Cine este producătorul jocului The Sims 2?

- a. Maxis
- b. Maxim
- c. Electronic Arts

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul The Sims 2 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2004.

Metroid Prime

Legenda Metroidului 3D

Pe vremea când Game Boy-ul era Game Boy, iar de grafică tridimensională se vorbea numai în Star Trek, Nintendo a avut bunul simț să iasă la rampă (ca întotdeauna) cu un joc ce avea să pună stăpânire pe mintea și pe timpul multor japonezi. De acolo, „plaga" s-a răspândit rapid și în Lumea Nouă, unde a găsit condiții prielnice. Și pentru că „epidemia" trebuia să poarte un nume, i s-a spus Metroid. Cu timpul, Metroidul nostru a făcut pui, gamerii de atunci au făcut și ei pui, pe care i-au crescut cum au știut ei mai bine, asigurând astfel continuitatea unuia dintre cele mai butonate (și mai vândute) jocuri de la Tetris încoace. Dar cum în România conceptul de consolă a fost redus la „aparat jalnic cu lup, coșuleț și ouă", Metroidul nu a găsit decât LCD-uri pârjolite și minți otrăvite de Nu Zaieț și de Brick Game. Așa că a plecat spre alte tărâmuri mai fertile unde se putea înmulți în voie. Sfârșit.

Povestea lui Samus Tridimensionala

Așa ar fi sunat povestea lui Samus și a Metroidului de Aur dacă aceasta ne-ar fi fost spusă pe când România se afla încă în Zona Crepusculară. Lucrurile s-au schimbat între timp, Nintendo își face de cap și prin România, iar Samus s-a pogorât asupra GameCube-ului nostru ca Duhul Sfânt asupra apostolilor. Și nu a venit singură, ci însoțită de un engine 3D (lăudată fie inspirația lui Nintendo) și de o istorioară plină de pirați spațiali, de Metroizi, Chozo, Phazoni și de alte năstrușnicii scornite de mintea japonezilor.

Și acum, niște mici explicații pentru cei care s-au născut cu un deceniu mai târziu. Chozo era o rasă pentru care Universul nu mai reprezenta o mare necunoscută. Și cum țopăiau ei fără nici o grijă printr-un Cosmos pe care-l cunoșteau ca pe propriul buzunar, și-au dat seama că se plictiseau. Mai mult, tehnologia a început să alunge spiritualitatea, iar Chozo ai noștri și-au dat seama că Universul avea pregătită o surpriză doar pentru ei. Violență și vărsare de sânge. Într-un final, îngroziți de lucrurile nu tocmai koșer care se petreceau în jurul lor, s-au retras pe diverse planete (printre care se numără și Tallon IV), unde au trăit în deplină comuniune cu natura. Asta până când a venit Phazon-ul (un element degrabă producătoriu de mutații vinovate) peste ei, iar natura s-a dus de râpă cu tot cu civilizația lor. Asemeni românilor, puținii supraviețuitori s-au retras în munții Cosmosului și au lăsat Tallon IV în plata Phazon-ului (și, inevitabil, în ruine).

Puțin mai târziu, și-au făcut apariția Pirații Spațiali (căci ce este o poveste fără pirați?) care, în urma unui raid pe K-2L, au privat-o pe micuța Samus Aran de viața liniștită de familie. Rămasă orfană, Samus a fost adoptată de o familie de Chozo cumsecade. Între timp, pirații noștri s-au băgat până peste cap în niște experimente cu Metroizi (animăluțe tare violente). Samus a noastră a crescut, a pus o armură cool pe ea și a luat-o la picior prin Univers distrugând orice Metroid sau pirat întâlnit în cale. Cu oarece greutate, pirații au ajuns pe Tallon IV, unde au început experimentele cu Phazon, ce ar fi mers ca unse dacă Nintendo nu ar fi mirosit încă un succes comercial. Succesul s-a numit Metroid Prime, iar Samus a fost trimisă la muncă pe Tallon IV.





Aran. Samus Aran.



Mă întreb ce fel de pește prind cu viermele ăsta...





Stație orbitală

Jos, jos, jos în mină jos / Un engine 3D e de folos

„Trecere la 3D". Trei cuvinte care mă cam îngrozesc când sunt asociate unei serii în care grafica 2D și-a făcut treaba mai mult decât onorabil. Din nefericire pentru mine, eu nu reprezint ceea ce Nintendo ar numi „target" și cu atât mai puțin cumpărătorul tipic. Totuși, același Nintendo, pentru care eu nu contez, a avut bunul simț să tocmească niște profesioniști (Retro Studios) care să pupe 2D-ul în vederea transformării lui într-un prinț al 3D-ului. Spre marea bucurie a fanilor serialului „Metroid", Retro Studios s-a dovedit a fi în stare să mulțumească până și pe cel mai conservator dintre ei. Căci motorașul grafic ce împinge Metroidul de la spate este, fără a exagera, unul de zile mari. Nu deranjează prin culori agresive, nu se face abuz de efecte speciale, texturile sunt extrem de detaliate și fac deliciul oricărui iubitor de frumos.

Deși mare parte din acțiune se petrece într-un excelent 1st person, din când in când camera se mută undeva deasupra și, ca urmare, noi putem admira armura don'șoarei Samus în toată splendoarea ei. Lumina se reflectă discret în „rochia de mireasă" a eroinei și fiecare upgrade poate fi observat cu ochiul liber. Revenind la modul 1st person, din când în când, dacă ești atent, poți admira fața lui Samus reflectată în vizorul căștii.

De frică să nu cădem în patima narcisismului și să ne holbăm mai mult decât trebuie la platoșa alter-ego-ului nostru feminin, Retro Studios s-a ocupat puțin și de mediul înconjurător, pe care l-a dotat cu zăpadă ce se topește când o mângâiem duios cu plasma, cu pereți destul de sensibili la focurile de armă și cu un peisaj căruia efectele de particule nu-i sunt străine. Deși nu au darul să mă facă să vărs lacrimi de emoție, toate aceste mici artificii contribuie din plin la crearea unei atmosfere în care mă să mă pot scufunda preț de câteva săptămâni bune.

De la Gameplay citire...

Cu toate acestea, nu grafica este principalul punct de atracție. Ceea ce face din Metroid Prime un „must have" este gameplay-ul nesimțit de imersiv. Retro s-a prins că fiecare dintre noi visa la un moment dat să se facă arheolog sau explorator și s-a folosit din plin de această „mică" informație. Ațâță-i omului curiozitatea și l-ai făcut sclavul tău pe vecie. Răspunde-i prea repede la întrebări și-l vei plictisi. Răspunde-i prea târziu și-l vei enerva. Ca urmare, surprizele sunt extrem de bine dozate pe tot parcursul jocului. Pentru cei grăbiți există locuri destul de accesibile și


Jos de pe mine!


Metamorfozată în armadillo



No shit! La noi gândacii sunt mai mari!

puzzle-uri relativ simple. În schimb, dacă vrei să muncești din greu, ți se oferă șansa. Recompensele vor fi și ele pe măsura chinurilor prin care ai trecut să le obții.

Ca o paranteză, deși la început Samus este un adevărat tanc uman, încărcată de upgrade-uri și de arme care mai de care mai potente și mai folositoare în parcurgerea tutorialului, printr-o nefericită întâmplare adevărata aventură va începe cu un banal tunuleț, restul upgrade-urilor fiind împrăștiate pe Tallon IV printre ruinele civilizației Chozo. O mișcare înțeleaptă din partea producătorilor: îi lăsăm puțin să prindă gustul, iar mai apoi le luăm jucăriile, îi punem să le caute, le promitem altele noi și astfel le dăm un motiv în plus să ducă jocul la bun sfârșit.

Un cap și mai luminat a venit cu o altă idee și mai interesantă: împărțirea jocului pe niveluri clasice (care o dată terminate devin inaccesibile) taie din plăcere, dă un iz puternic de arcade și îngrădește libertatea de mișcare. Dispare plăcerea de a te întoarce la o ușă căreia nu-i puteai veni de hac fără o plasmă mai potentă ajunsă în posesia ta abia după ce ai trecut printr-un pasaj strâmt ajutat de alt upgrade găsit puțin mai devreme, pentru care a trebuit să căsăpești un monstru cu o rachetă găsită într-o peșteră ascunsă de altă ușă care trebuia... Și așa ajungi să te plimbi cu zecile de ore prin peisajul imens unde „level design" (deși e cam impropriu spus „nivel") înseamnă „Level Design" și nu „ziduri-aruncate-aiurea". Și asta fără să fii „atacat" de timpi mari de încărcare, de vreun copac trântit la întâmplare sau de cine știe ce cascadă care nu-și are rostul.

Deranjat (în sensul bun, dacă există un asemenea sens) vei fi în schimb de diverșii monștri evadați din imaginația debordantă a producătorilor. Dușmanul, la rândul lui, va fi și el deranjat de zeama de plasmă sau de cocktail-ul înghețat servit cu mărinimie prin intermediul power-up-ului Ice Beam. Dacă mai adăugăm și multiplele moduri de viziune, niște bombițe extrem de sensibile, câteva rachete fâșnețe și o mână de upgrade-uri bune la armura omului, avem încă un motiv să ne facem frate cu GameCube-ul până trecem Jocul.



Bile albe pentru zile negre

Dacă până acum mi-am permis să mă întind mai mult decât mi-e plapuma, în continuare o să fiu extrem de scurt și o să purced la împărțirea bilutelor. Fără prea multe cuvinte. Prima bilă albă ajunge la capitolul „Control". Poate fi caracterizat în doar două cuvinte: „simplu" și „eficient". Cea de-a doua sferă alburie sare direct în buzunarul hărții. Deși respectiva hartă pare haotică la prima vedere, puțin mai încolo utilitatea ei crește până când atinge nivelul „de nelipsit". Mă consider un monument al lipsei de orientare și, cu toate acestea, am reușit să-mi găsesc drumul destul de ușor. Orice comentarii devin astfel de prisos. Puțin mai închisă la culoare decât primele, de un alb puțin mai murdar, a treia biluță este oferită ca premiu sonorizării. Petele cenușii de pe suprafața bilei aparțin în exclusivitate muzikiei de prin meniuri (devine stresantă după un timp), în timp ce albul se îndreaptă vertiginos spre efectele sonore. Festivitatea de premiere se încheie aici, bilele albe au ajuns unde trebuie, iar eu, mai mult decât mulțumit de cele 30 de ore de Metroid (în mod sigur vor fi mai multe, dar am un articol de terminat), mă duc să propovăduiesc cuvântul Metroidului pe care o să-l slujesc cu credință până ce se va înroși GameCube-ul ca para focului.

■ cioLAN

Titlu	Metroid
Producător	Retro Studios
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă GameCube oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

The SIMS 2



POPULARITATE. UNA DIN CELE CINCI NOI RAȚIUNI DE A TRĂI.

O întreagă nouă generație este în mâinile tale. Satisface-le ambițiile sociale sau atinge scopuri în viață mai puțin... vizibile: *Iubire*, *Familie*, *Cunoaștere* și *Avere*.
Asta depinde doar de tine. De fapt, totul depinde de tine.
Preia controlul pe www.thesims2.ea.com



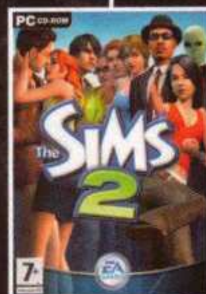
VÂRSTA 21 Fă-ți intrarea pe covorul roșu. Capetele se întorc, gurile rămân căscate.



VÂRSTA 37 Intră în politică. Începe lupta pentru cauze înalte și pentru ascensiunea în carieră.



VÂRSTA 59 Sărbătorește-ți aniversarea cu familia, sau cu oamenii pe care-i simpatizezi



DISPONIBIL DIN OCTOMBRIE

merită să joci original

Jocuri distribuite în România de
Best Distribution SRL
www.bestdistribution.ro

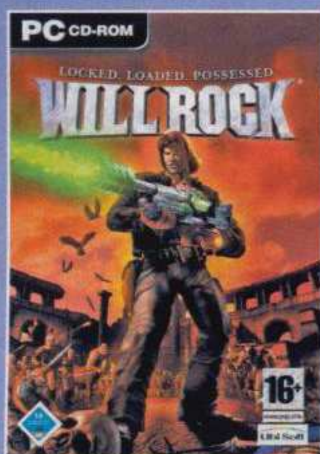
GAME CRITICS AWARD BEST OF E3 2004
BEST SIMULATION GAME

PC CD-ROM

EA GAMES
Challenge Everything

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă jocul Will Rock

De cine este produs jocul Silent Hunter III?

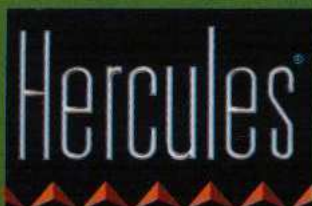
a. Ubisoft România ■
b. Ubisoft Montreal ■
c. Ubisoft Paris ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Silent Hunter III din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un gamepad Firestorm Dual Analog



Cât costă tunerul TV Hercules Smart TV USB2?

a. 90 EURO ■
b. 59 EURO (cu TVA) ■
c. 59 EURO (fără TVA) ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre Hercules Smart TV USB2 din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă un sistem de boxe Altec Lansing VS3151



De cine este produs jocul Star Wars: Battlefront?

a. George Lucas ■
b. Pandemic Studios ■
c. The Dark Force ■

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Star Wars: Battlefront din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2004.

N-GAGE Games

Azi, eu și QD-ul împlinim un trimestru de conviețuire pașnică. S-au scurs trei luni în care ne-am jucat fazan, am mers la pescuit, am ascultat midi-uri și am sporovăit verzi și uscate. Într-una din zilele trecute, musiu QD mă trage discret de-o mânecă și-mi amintește că se apropie Crăciunul. Ridic eu dintr-o sprânceană și mă scarpin nedumerit în creștetul capului. Adică ăsta micu' mai crede în Moș Crăciun? Îl mângâi pe hands-free și-i promit că-i aduce Moșu' un fâșuleț mic-mic să-i țină de cald iarna. Lighioana nu și nu, că vrea joc. Văzând că nu scap de el cu una cu două și că mă țârâie la cap de trei ori pe noapte, îi scriu un SMS lui nenea Activision să văd dacă are ceva să-i închid gura ăstuia. Activision, un Moș tare amabil, mă îmbărbătează și-mi arată conspirativ viitorul cadou.





X-Men Legends

Cadoul perfect pentru cei care au crescut cu nasul în benzile desenate purtând marca Marvel Comics, X-Men Legends va fi un action-RPG în care vi se va da pe mână o echipă de patru super-eroi cu care trebuie să salvați lumea de Frăția Malefică a Mutanților Diabolici. Deși tare aș fi vrut să-i pun la plug, dacă Activision a hotărât că salvarea lumii e mai importantă decât salvarea recoltei, eu ce pot să mai comentez?

Din câte am înțeles, elementul RPG este dat de posibilitatea de a gâdila puțin caracteristicile celor patru, iar acțiunea își intră în drepturi în momentul în care eroii supercustomizați încep să-și câștige o pâine căpăcind mutanții ce amenință libertatea. Până acum se pare că avem jocul perfect. Super-eroi, răufăcători, libertate, RPG, acțiune, mutanți răi, mutanți buni, societăți secrete și multiplayer prin Bluetooth. Mai lipsesc teroriștii arabi, spionii ruși și KKK-ul, dar nu m-aș mira să-i bage și pe ei într-un colț. În mod sigur ar crește vânzările. Până în 2005, când o să apară, mai e timp... Până atunci, aveți niște screenshot-uri să vă bălăciți privirea prin ele.



■ cioLAN

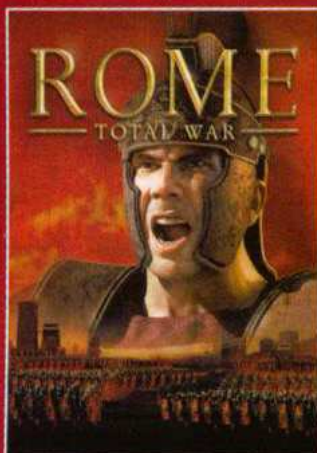
Producător	Barking Lizards
Distribuitor	Activision
Data apariției	Q1 2005



Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05



CONCURS LEVEL ȘI



Câștigă jocul Rome: Total War

Care a fost primul joc din seria Total War?

a. Shogun ■

b. Rome ■

c. Medieval ■

Nume, prenume							
Str.		Nr.		Bl.		Sc.	Ap.
Localitate		Cod		Județ			
Telefon		e-mail					

Răspunsul îl găsești în articolul despre jocul Rome: Total War din acest număr al revistei.



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul „Ochi pentru ochi și dinte pentru dinte" (Eye for an Eye)

Care dintre următorii actori joacă unul dintre rolurile principale în filmul „Ochi pentru ochi și dinte pentru dinte" (Eye for an Eye)?

a. Donald Sutherland ■

b. Kiefer Sutherland ■

c. Michael Sutherland ■

Nume, prenume							
Str.		Nr.		Bl.		Sc.	Ap.
Localitate		Cod		Județ			
Telefon		e-mail					

Răspunsul îl găsești în articolul despre filmul „Ochi pentru ochi și dinte pentru dinte" (Eye for an Eye) din acest număr al revistei.



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2004.

CONCURS LEVEL ȘI

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare
www.ultrapro.ro



Câștigă o carcasă C.2628 336-08 Midi Tower 350W

Din ce material sunt construite carcasele Chieftec?

a. Aluminiu ■

b. Oțel ■

c. Plastic ■



Nume, prenume							
Str.		Nr.		Bl.		Sc.	Ap.
Localitate		Cod		Județ			
Telefon		e-mail					

Răspunsul îl găsești în rubrica Hardware din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 decembrie 2004.



Metroid: Zero Mission

Deși am îndrăgit seria Metroid din momentul în care am pus mâna pe un Game Boy (acum nouă sau zece ani) și mi-am murmurat în barba pe care n-o aveam „joc fain, să-nțepenesc de nu", abia de curând am realizat că personajul principal este o tânără domnișoară. Ca să vezi ce pot face un LCD cât un bilet de troleu, un costum cât un șifonier și o căruță de prejudecăți. În lumina ultimelor evenimente, am revenit la părerea mea inițială: o tânără apetisantă înarmată cu un pușcoci (a cărui mărime este invers proporțională cu vârsta ei) poate face minuni chiar dacă farmecele îi sunt ascunse de un sacou trendy de metal.

Întorcându-ne la metroizii noștri cei de toate zilele, pot spune că spectacolul dat în cinstea revenirii lui Samus pe micile ecrane a fost regizat fără cusur. Vechile decoruri au fost șterse de praful gri și au fost vopsite în peste 65 000 de culori, iar scenariul a fost păstrat intact și urmărește pas cu pas prima aventură a lui Samus Aran pe planeta Zebes. Deși teoretic avem de-a face cu un remake al primului Metroid (apărut prin '86), în practică lucrurile iau o întorsătură plăcută. Micile schimbări de fond și formă l-au transformat dintr-un simplu remake într-o experiență inedită. Una dintre cele mai importante adiții a fost funcția de automap mulțumită căreia am spus adio timpului pierdut orbecăind prin labirintul de caverne. Gușterii carnivori care te pândesc la fiecare colț de peșteră au primit și ei haine noi, muzikia și efectele sonore au fost aduse la zi, iar grafica ... *suspin* ... 2003 îi scrie pe frunte.

Până să pun mâna pe Metroid: Zero Mission, eram tare curios dacă Nintendo va reuși să nu calce în străchini și să dea în patima remake-urilor neinspirate. Spre liniștea mea, a reușit. A schimbat ce trebuia schimbat, dar a păstrat exact ce a făcut din Metroid unul dintre jocurile mele favorite: un gameplay de zile mari și un feeling absolut bestial. Singurul cusur pe care l-am găsit e durata relativ scurtă de joc. Timpul trece mult prea repede când te distrezi...

■ cioLAN





Producător	Nintendo
Distribuitor	Nintendo
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câștigătorii lunii septembrie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul DOOM 3 a fost câștigat de către Sulugiuc Dragoș din Bacău.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul IL2 Sturmovik – Forgotten Battles a fost câștigat de către Gheaja Bogdan Cornel din Brașov.

La concursul LEVEL împreună cu Hercules, Costin Răzvan Ștefan din Galați a câștigat o placă de sunet Gamessurround Muse Lt.

La concursul LEVEL împreună cu PCcoolers.ro, Anton Mihai-Valentin a câștigat un cooler Thermalright SLK 947U.

La concursul LEVEL împreună cu Ultra PRO Computers, Ganescu Eugen din București a câștigat un scaner Mustek ScanExpress 1248UB USB.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Parsol Daniel Marin din Argeș și Bidianu Dan Valentin din Cluj au câștigat câte un DVD cu filmul Eroul (Hero).



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HardWarE

HP iPAQ Pocket PC H6340

hardware



În această nebunie totală numită era informațională în care vrem, nu vrem, trebuie să trăim, un om care nu are capacitatea de a asimila o anumită doză de date într-un interval foarte scurt de timp este din start o persoană pierdută. Ei bine, oricât ne-am strădui și am dori să ciulim urechile, să băgăm informații la cutiuță și să fim pregătiți la orice oră din zi sau noapte, nu vom reuși. Simplu. Circulă atât de multă informație în jurul nostru, încât pur și simplu „năvoadele" ființelor noastre nu mai fac față. Ce e de făcut? Vrem, nu vrem, trebuie să supraviețuim. Soluția cu notarea pe hârtiuțe, carnețele sau pe alte obiecte ce pot fi scrijelite nu mai e la modă, cel puțin nu ca acum zece ani. Astăzi, toată lumea vrea să fie digitalizată, toți vor să se miște rapid, să trimită și să primească datele cât mai repede. Se pare că abia acum realizăm cu adevărat că timpul costă.

În această situație, ne urcăm pe val. Ne lipim de un PC sau, în cel mai fericit caz, de un laptop și începem să ne organizăm programul. Se pare că dă roade. Și tot așa, prindem gustul, până în momentul în care suntem nevoiți să „cărăm" cu noi acele informații adunate uneori cu sudoarea frunții. Ce ne facem? Cu laptop-ul să zicem că mai merge, însă cu un PC... ? Atunci, intră în scenă un alt soi de organizer. Pocket PC-urile sau PC-urile de buzunar.

Sunt destul de mici, nu se compară cu un laptop în privința greutății, însă nu au foarte multă putere de calcul. Sunt genul de dispozitive destinate în special celor care vor să fie în permanență informați. Din doi - trei „clici" poți să afli rapid un număr de telefon, să deschizi un document sau să îți stabilești un anumit orar.

De la cei de la HP, putem analiza în toată splendoarea sa un astfel de Pocket PC sau PDA, cum îl mai numesc unii.

iPAQ H6340 se vrea a fi un adevărat prieten pentru cei care doresc să folosească un asemenea dispozitiv. În mare, știe să facă aproape aceleași lucruri ca majoritatea PDA-urilor. Se pot lua notițe, transporta fișiere, se poate asculta muzică, se pot viziona filmulețe etc. Ce este cu adevărat interesant la acest model? Ei bine, cu H6340 poți vorbi și la telefon pe orice rețea de telefonie mobilă GSM. Tot ce ai de făcut este să instalezi un card SIM și ești cu adevărat conectat. Dorești să navighezi pe Internet sau ai de trimis un e-mail? Nici o problemă. Dacă ai în zonă un HotSpot, poți să îți configurezi PDA-ul să se conecteze la acesta prin intermediul unui card Wireless inclus. Tot printr-un senzor Bluetooth inclus poți să îți sincronizezi agenda de prieteni cu cea de pe un alt telefon sau cu cea de pe un PC. Schimbul de informații este o joacă de copii.

Ca să îți dai seama cât este de simplu, îți zic doar că are instalat Microsoft Windows Mobile 2003 pentru Pocket PC - Phone Edition, ce conține toată suita de aplicații Microsoft cu care suntem cu toții foarte familiarizați.

Denumire: iPAQ Pocket PC H6340
Gen: ... o mică secretară sexy
Producător: HP
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 599 EURO (fără TVA)
Calitate:

Se remodifică garanțiile pentru HDD-uri

În urmă cu vreo doi ani, pe piata harddisk-urilor s-a produs un adevărat cutremur vizavi de perioadele de garantie. Atunci, marii capi ai producătorilor de HDD-uri au decis să scadă termenul de garanție de la trei la un an. Astăzi asistăm la un nou val, în care se doreste cresterea perioadei de oblăduire până la cinci ani. Primii care au anuntat această intentie sunt Seagate, Maxtor și Samsung.



nForce 4 gata de atac

Primele variante ale noului chipset nForce 4 si-au făcut deja aparitia. Este vorba de nForce4 si nForce 4 Ultra pentru socketul 939, care vor sustine 2 porturi Serial ATA, AGP 8x, magistrala HyperTransport de 1 GHz, o nouă tehnologie audio SoundStorm 7.1, iar in cazul variantei Ultra există si suport pentru PCI Express 16x. În scurt timp vor apărea pe piață alte două variante mai „ieftine" ale acestui chipset, ce vor dispune de mai putine facilități.



Thrustmaster Enzo Ferrari Wireless

Pentru a fi cât mai aproape de fanii lor, cei de la Ferrari au ajuns la un acord cu compania Thrustmaster pentru ca aceasta să realizeze primul model de volan wireless ce se vrea a fi o copie fidelă a celui întâlnit în mașinile Enzo Ferrari. Împătimiții de simulatoare auto știu ce înseamnă să montezi un volan ca lumea pe birou. O grămadă de cabluri, pe urmă mai vin pedalele, după care chinuiește-te cu sistemul de prindere, ceea ce e destul de enervant. Ei bine, cu acest model, tot ce ai de făcut este să te asiguri că puterea bateriilor montate sub volan este destul de mare. Că veni vorba de baterii, o să ai nevoie de un set de patru baterii de tip AA care, din păcate, nu sunt livrate împreună cu volanul. Un lucru bun este faptul că în momentul în care nu mai folosești volanul, după un timp, acesta trece automat într-un mod stand-by, ce mai protejează din viața respectivelor baterii.

Alături de volan și de pedale, Thrustmaster ne mai face un mic cadou. Este vorba de un dispozitiv cu ajutorul căruia utilizatorul nu mai este nevoit să prindă volanul de birou, ci poate să îl țină direct pe genunchi. În acest fel te poți simți mult mai în largul tău gonind în viteză pe străzile întunecate. Aviz amatorilor... Underground 2 e pe felie :).

Denumire: Enzo Ferrari Wireless
Gen: Am reinventat... wirelesu'
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubisoft România
Telefon: 021.569.06.00
Preț: 49 EURO (fără TVA)
Calitate:



SYD DSC-5800C

O cameră foto, și mai ales una digitală, prinde bine la casa oricui. Indiferent că vrei să faci poze împreună cu prietenii sau doar instantanee cu imagini pitorești din frumusețile naturii, o cameră mică, ușoară și ușor de utilizat este mai mult decât suficientă. În cazul de față, îți pot recomanda o cameră digitală SYD. Este foarte mică, apropiată de dimensiunile unui telefon mobil și dispune de un senzor CCD de 4,2 megapixeli. Rezoluția poate fi mărită prin interpolare până la maxim 5,8 megapixeli (2848 x 2048). Pentru a realiza unele fotografii într-un plan mai apropiat poți apela la zoom-ul digital de 4x.

Stocarea fotografiilor sau a filmulețelor se face într-o memorie internă de 16 MB, care poate fi extinsă cu ajutorul unor carduri SD sau MMC. Alimentarea camerei se poate face prin intermediul a două baterii de tip AA sau cu acumulatori de aceeași capacitate. Ecranul color inclus de 1,6 țoli îți poate fi de un real folos în momentele în care dorești să realizezi fotografii mai complexe într-un cadru mai larg. Cu ajutorul unor efecte ca sepia sau alb-negru ai posibilitatea să dai o anumită tentă de originalitate unor fotografii. Nu mică mi-a fost mirarea în momentul în care navigam prin meniul camerei și am dat peste câteva joculețe destul de interesante și foarte captivante.

Denumire: DSC-5800C
Gen: Digital Camera
Producător: SYD
Distribuitor: Sysnet Distributions
Telefon: 0244-59.76.88
Preț: 162 EURO (fără TVA)
Calitate:



3DMark05 a fost lansat

A fost lansat unul dintre cele mai complexe benckmark-uri 3D la ora actuală. Noul 3DMark de la FutureMark dispune de suport pentru DirectX 9.0c și toate versiunile de Shader Model și de teste noi în care e folosit din plin Pixel Shader-ul, de teste de antialiasing și filtre anisotropice. Pentru procesor au fost incluse două teste, dintre care unul pentru testarea performantelor multithreading.



50 de milioane de HyperThreading

Nu cu mult timp în urmă, compania Intel a anunțat că a atins cifra de 50 de milioane la vânzări pentru procesoarele ce dispun de tehnologia HyperThreading. Ținând cont de acest lucru, suntem foarte curioși cum vor sta lucrurile în momentul în care vor apărea pe piață primele procesoare cu două nuclee, așa-zisele procesoare dual core. Cei de la Intel afirmă că procesoare realizate în cele două tehnologii vor fi comercializate în paralel.



Hercules Smart TV USB2



Un TV întotdeauna prinde bine la casa omului. Oricât ar fi de amărât, un TV sau un radio trebuie să aibă. Vorba aia, trebuie să fim informați, să nu mai stea badea Vasile să ne povestească în mijlocul pieței cum s-au bătut aia doi cu lanternele și să zică la sfârșit că ăla negru, urât și cu capul mare era ta'csu. Acum toți vrem să ne uităm la ce dorim, să nu mai împărțim telecomanda cu mama și cu bunica când începe ora telenovelelor, să nu ne batem cu frații când vor desene animate etc. Situații din acestea cunoaștem cu toții.

Soluția, pentru aceia care dețin un computer, ar fi să apeleze la un tuner TV. În cazul nostru, avem de la Hercules cea mai recentă apariție în domeniu: un tuner TV extern, ce se conectează la PC pe USB. Foarte frumos. Are beculeț de power, conectori de Audio și Video IN, ieșire audio și port de infraroșu pentru telecomandă. E dotat gagiul, nu pot zice nu. La fel și telecomanda. E foarte confortabilă și are butoanele foarte ușor de intuit.

Software-ul ce însoțește produsul este simplu, știe să memoreze până la 125 de canale și poate să facă previzualizare pentru 16 canale. De notat este și funcția de time-shifting, de foarte mare ajutor când mai ai de făcut și alte treburi prin casă.

Ei bine, imaginea de ansamblu este frumoasă. Ceea ce nu înțeleg eu la băieții ăștia este de ce nu adaugă la acest tuner și un conector D-Sub cu 15 pini pentru conectarea directă a monitorului. E cam ciudat. Adică dacă tot e tuner TV extern și nu am de gând să fac capturi sau alte nebunii, de ce mai este nevoie să țin pornit un calculator de 350 de wați pe care nu îl folosesc la nimic? Tot ce mă interesează este monitorul și atât.

În fine, revenind la acest tuner, merită lăudat faptul că nu necesită o alimentare extra.

Se pare că cea furnizată de portul USB îi este îndeajuns.

Denumire: Smart TV USB2
Gen: TV Extension
Producător: Hercules
Distribuitor: Ubisoft România
Telefon: 021.569.06.00
Preț: 59 EURO (fără TVA)
Calitate:

Thermaltake Silver River 2,5"



Hei! Da, voi care umblați mai toată ziua cu un HDD în buzunar! Nu v-ați săturat să îl tot cărați cu voi în fel de fel de cutii și cutiuțe amenajate și capitonate cu buretei? Dacă da, atunci vă recomand această cutiuță specială din aluminiu de la Thermaltake în care montați un HDD de 2,5". Conectarea la PC se face prin USB, iar ca să îl conectați sau deconectați nu trebuie să opriți PC-ul. În cazul în care folosiți Windows XP, nu aveți nevoie nici de drivere.

Denumire: Silver River 2,5"
Gen: Pen Drive Tunat
Producător: Thermaltake
Distribuitor: Elsaco Electronic
Telefon: 021-336.48.89
Preț: 26 EURO (fără TVA)
Calitate:

SMC EZ Connect Wireless



Paleta de echipamente wireless de la SMC s-a îmbogățit cu un nou membru. Acest dispozitiv poate fi de un real folos celor care nu pot să își monteze o placă wireless în PC sau celor care dețin un laptop de generație mai veche și doresc să se lege la o rețea. O dată conectat la USB, vă puteți bucura de conexiuni wireless pe 2,4 GHz de până la 54 Mbps.

Denumire: SMC2862W-G
Gen: Net is in the air...
Producător: SMC
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 59 EURO (fără TVA)
Calitate:

Sony Vaio X505



Noile tendințe pe care cei de la Sony doresc să le aplice segmentului de notebook-uri se observă cel mai bine la acest model Vaio. Este unul dintre cele mai subțiri notebook-uri din lume, e construit din fibră de carbon și dispune de un display TFT de doar 10,4" (puțin peste 26 de cm). Procesorul este de la Intel și rulează la doar 1 GHz. Alături de acesta, sistemul mai deține 512 MB memorie RAM și un HDD de 20 de GB.

Denumire: Vaio X505
Gen: Se confundă cu o revistă
Producător: Sony
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 3199 EURO (fără TVA)
Calitate:

BenQ Joyboard AM805



BenQ a introdus pe piață, o dată cu noul kit tastatură + maus, un nou concept de-a dreptul interesant în ceea ce privește designul. Acest kit wireless a fost special gândit să asigure o ergonomie cât mai bună pentru persoanele care folosesc foarte mult timp tastatura. Grație unei noi tehnologii X-Touch, structura tastelor a fost mult îmbunătățită, astfel crescându-i gradul de confort.

Denumire: Joyboard AM805
Gen: Tastatura fericită...
Producător: BenQ
Distribuitor: Tornado Sistems
Telefon: 021-206.77.77
Preț: N/A
Calitate:

Apacer Audio Steno VA210

Nu de puține ori s-a întâmplat să fiu nevoit să transfer anumite fișiere dintr-un PC în altul și să nu am cu ce. Fie unul dintre PC-uri nu avea o conexiune la Internet, fie nu aveam la îndemână un memory stick pe care să transfer rapid acele fișiere. În acest caz, totdeauna am pendulat între a achiziționa un pen drive cu o capacitate de stocare suficientă nevoilor mele și un MP3 player, deoarece devoratorul de muzică din mine se plictisește de moarte în momentele de așteptare în stația de troleibuz. Până acum, o soluție care să îmi satisfacă aceste nevoi nu am găsit. Fie erau prea scumpe, fie nu se potriveau cu ceea ce îmi doream.

În momentul în care m-am întâlnit cu acest domn Audio Steno de la Apacer, brusc simțurile mele au început să tresară. Combinația între un pen drive și un MP3 player pe care cei de la Apacer au reușit să o facă este de-a dreptul deosebită.

Dispozitivul în sine este alcătuit din două părți, care împreună formează un MP3 player. Cu o baterie normală de 1,5 volți poți să savurezi muzică aproximativ zece ore. Luate separat, una dintre părți devine automat un pen drive de 256 de MB și poate fi conectată direct la unul dintre porturile USB ale PC-ului. În acest mod, pot să realizez fără probleme transferul de fișiere de pe un PC pe altul sau pot să îmi reactualizez playlist-ul cu melodii. Sună foarte tentant, însă am dat și de o chichiță. Dacă ai de gând să transferi fișiere foarte mari, te sfătuiesc de pe acum să te înarmezi cu foarte multă răbdare, deoarece rata de transfer se va realiza la limita standardului USB 1.1.

Să zicem că am realimentat cu MP3-uri memoria flash. Recombin cele două părți și astfel trec în mod MP3. Despre display nu îți zic mai nimic deoarece acesta lipsește. Poate că e mai bine. În acest fel, nu trebuie să îmi mai fac griji atunci când îl pun (din greșeală) în același buzunar unde se întâmplă să am și cheile. Atât controlul volumului, cât și al funcțiilor de playback sau skip ale melodiilor se fac prin impresionantul număr de un buton(e). Mai mult decât suficient(e), aș zice eu, pentru o persoană care nu dorește să se complice.

■ BogdanS

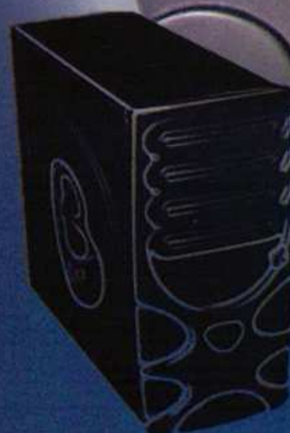


Denumire: Audio Steno VA210
Gen: iPod Killer
Producător: Apacer
Distribuitor: ProCA România
Telefon: 021-323.82.00
Preț: 64 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

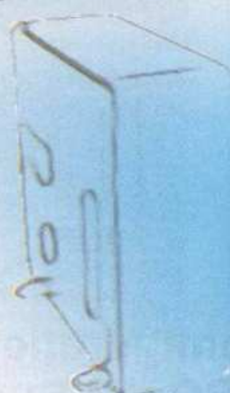


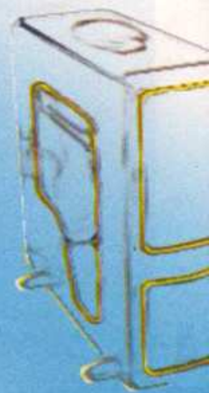












ATX Fashion

La vremuri noi, obiceiuri noi. Funcționăm după acest principiu. Se schimbă anotimpul, paf, trecem la altă modă. Se întâmplă nu știu ce nebunie, gata, suntem în ton cu restul lumii. Așa suntem noi croiți. Să nu cumva, Doamne ferește, să rămânem în urmă față de trend. Ce să-i facem, nu ne putem pune cu legile modei. Un lucru interesant este faptul că această nebunie de a fi cool se aplică în toate domeniile. Începând cu hainele pe care le purtăm zi de zi și terminând cu periuța de dinți, totul trebuie să fie în pas cu vremurile.

Din fericire, nici lumea IT-ului nu stă cu mâinile în sân. Ce este oarecum ciudat este faptul că doar unele componente spre care lumea își îndreaptă atenția sunt în permanență cosmetizate și înnoite. În schimb, celelalte rămân așa cum sunt. Cu mici modificări pe ici, pe colo, însă esența este aceeași. A se citi unitatea de floppy.

Până nu demult, din aceeași categorie a componentelor nu prea băgate în seamă făceau parte și carcasele. În același timp, mai toate sistemele arătau cam la fel, cel puțin din exterior. Majoritatea erau albe, aveau același format și foloseau aceeași croială.

Ei bine, astăzi începem să discutăm despre altceva. Probabil că setea de spațiu și consumul infernal de mare de energie ne-au atras atenția și asupra lor, a carcaselor. Eu zic că e momentul să o terminăm cu peticeala. Nu mai vreau să aud expresii de genul: „Trebuie să mai pun un cooler pe carcasă că se topește placa video sau HDD-ul". Nu mai vreau să aflu metode „băbești" de a-ți căptuși carcasa ca să nu îți mai bată vecinii în calorifer că le vâjâie apartamentele. E chiar jenant.

Soluții există. Și pe o mică parte dintre acestea le-am prezentat în comparativ. Observăm că reapar carcasele „tower", ce oferă spațiu suficient tuturor componentelor din interior, un sistem mult mai bine gândit de răcire a acestora și, nu în cele din urmă, li se asigură o doză suficientă de energie. Aaaa... să nu uit de multitudinea de „moațe" ce li se pot atașa... window kits, neoane ultraviolete, o sumedenie de senzori, diverse încuietori etc. ☺

Afirmație lu' Dimmu

Power ON

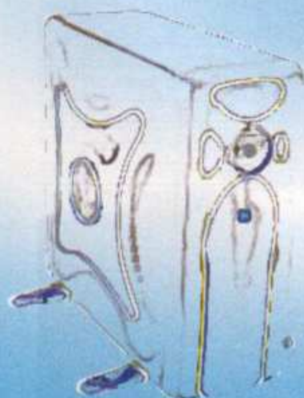
Una dintre cele mai comune probleme atribuite carcaselor este proasta circulație a aerului în interior. Problema fluxului de aer dintr-o carcasă nu se rezolvă întotdeauna cu montarea unor extra ventilatoare. Trebuie să știți că montarea aiurea a oricărui cablu prin carcasă poate avea consecințe grave. În special, a cablurilor IDE pentru că sunt foarte late și blochează o cantitate impresionantă de aer. Întotdeauna când adăugați un ventilator suplimentar, țineți cont de felul în care direcționează aerul.

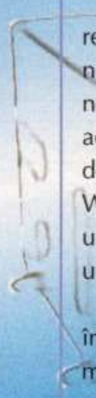
O altă boală a carcaselor actuale o reprezintă sursa. O sursă subdimensionată poate crea mari probleme componentelor din PC. Foarte mare atenție la acele modele pe care scrie că au 400 de wați, iar în realitate abia ating 250 W. O sursă True Power este întotdeauna mai scumpă și mult mai grea decât una obișnuită. Atenție foarte mare!

În cadrul acestui test, au fost vizate în special carcase ce nu se adresează mediului office. Așadar, am scăpat de o grijă. Gamerii și oricine folosește PC-ul la cu totul altceva decât la editarea de text au locuri în față. Carcasele au fost punctate la capitolul construcție, dotări și design. O atenție deosebită am acordat sursei de alimentare. La urma urmei, ea este inima care bate în orice PC. Au mai fost acordate puncte și pentru carcasele ce oferă o disponibilitate deosebită pentru update-urile de sistem ce vor surveni ulterior.

În concluzie, în ziua de astăzi este necesar să ai o carcasă capabilă, iar dacă aceasta arată și bine, atunci ai cu ce să te dai mare în fața prietenilor.

■ BogdanS







Cooler Master CMStacker

Nota LEVEL:	8,73
Design:	10
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 189 EURO (fără TVA)	

De foarte mult timp nu mi-a fost dat să văd o astfel de carcasă. După părerea mea, CM Stacker este una dintre cele mai încăpătoare și mai customizabile carcase cu care am avut de-a face în ultima perioadă. Deși întreg ansamblul este construit în jurul unui schelet din aluminiu, în momentul în care „îmbrehăni" un sistem în interior, greutatea totală se ridică la o valoare cu mult peste puterea unui ins de 15 ani. Totuși, ideea că puteți să vă customizați „mașinăria" după placul inimii vă face să treceți mult mai ușor peste acest impediment. Spre exemplu, panoul frontal pune la dispoziție nu mai puțin de 11 bay-uri pentru unități de 5,25". În toate aceste locașuri puteți instala o mulțime de HDD-uri, unități optice, fel de fel de dispozitive, o grămadă de cooler-e și cooler-așe, ce mai... o nebunie. La o asemenea capacitate de „depozitare", vă gândiți poate că sursa inclusă de 430 de wați True Power nu face față. Tot ce e posibil, însă, dacă e cazul, puteți apela la o sursă suplimentară. Nu vă faceți probleme. Este destul loc și pentru ea în această carcasă. Well?

LOC	1	2	3	4	5
Nume	CoolerMaster	Casetech	Chieftec	Chieftec	Chieftec
Model	CM Stacker STC-T01	C1018	LCX-04 B-B-AW	LBX-01B-B-B	LBX-03B-B-B
Ofertant	Flamingo Computers	PC-Coolers.ro	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers	UltraPRO Computers
Telefon	021-222.50.41	021-323.99.49	021-211.70.90	021-211.70.90	021-211.70.90
Preț [EUR] (fără TVA)	189	215	115	81	83
Dotări					
Producător sursă	SinoTech	Enermax	Chieftec	Chieftec	Chieftec
Putere sursă (W)	430	370	360	360	360
Buton on/off sursă	DA	DA	DA	DA	DA
Alimentare externă din sursă	NU	NU	NU	NU	NU
Conectori de alimentare SATA	DA	DA	DA	DA	DA
Nr. conectori de alimentare SATA	2	2	2	2	2
Fan Speed Controller Sursă	NU	DA	NU	NU	NU
Ventilatoare sursă	2	2	2	2	2
Monitorizare sursă	DA	DA	NU	NU	NU
Număr conectori de alimentare (Molex) (12V)	7	6	6	6	6
Ventilatoare carcasă (Locașe)	6	7	5	6	6
Ventilatoare carcasă (Instalate)	3	7	0	0	0
Ventilatoare 80 (mm)	2	7	4	5	5
Ventilatoare 120 (mm)	1	0	1	1	1
Fan Speed Controller pe Carcasă	NU	DA	NU	NU	NU
Monitorizare temperatură pe carcasă	NU	DA	NU	NU	NU
Fante 5.25" / Total	8	4	5	5	5
Fante 5.25" / Externe	8	4	4	4	4
Fante 3.50" / Total	5	8	8	8	8
Fante 3.50" / Externe	1	2	2	2	2
Sistem de prindere fără șuruburi	NU	DA	DA	DA	DA
Panou extern (USB)	DA	DA	DA	DA	DA
Panou extern (FireWire)	DA	DA	DA	DA	DA
Panou extern (Audio)	DA	DA	DA	DA	DA
Kit Window lateral	DA	DA	DA	NU	NU
Piciorușe extensibile	NU	DA	DA	DA	DA
Error Proof Buton Power / Reset	DA	DA	DA	DA	DA
Sistem HDD detașabil	DA	DA	DA	DA	DA
PCI Holder	NU	DA	NU	NU	NU
Sistem protecție cu cheie - panou frontal	NU	DA	DA	DA	DA
Sistem protecție cu cheie - carcasă	NU	DA	DA	DA	DA
Material contrucție	Aluminiu	Oțel	Oțel	Oțel	Oțel
Rezultate					
Notă sursă	8,93	7,73	7,48	7,48	7,48
Notă ventilație - standard	5,22	10	4,35	5,22	5,22
Notă extensii	10	8,64	9,09	9,09	9,09
Notă construcție	9,68	10	10	10	10
Notă design	10	7,78	10	8,89	8,89
Nota LEVEL	8,73	8,67	8,10	8,00	8,00





Chieftec LBX-01B-B-B

Nota LEVEL:	8
Design:	8,89
Distribuitor: UltraPRO Computers	
Telefon: 021-211.70.90	
Preț: 290 EURO (fără TVA)	



La prima vedere, ați crede că acest model de carcasă se adresează serverelor. Pe undeva, poate aveți dreptate, însă eu cred că merge de minune și pe post de sistem de gaming. Este foarte încăpătoare, cu o sursă de 360 de wați, iar dacă sunteți plecat, o puteți pune sub cheie. În acest fel veți fi siguri că nimeni nu va reuși să vă strice salvările din jocuri obținute cu atâta trudă.

Prin designul său, această carcasă inspiră încredere și impune respect celor din jur. Cu ventilația stăm destul de bine. Ținând cont de faptul că pot fi montate până la cinci ventilatoare de 80 de mm și unul în spate de 120 mm, ventilația componentelor este destul de bine asigurată.

Pentru a crește gradul de echilibristică al acestei carcase din oțel, cei de la Chieftec au ales varianta folosirii piciorușelor extensibile. În acest fel, oricât de puternice ar fi furtunile ce se abat asupra carcasei, vă garantez că va rămâne „în picioare".

6	7	8	9	10	LOC
XCLIO	Antec	Chieftec	Chenbro	Chenbro	Nume
CS-528	PlusView	BG-01w-w-w	Gaming Bomb	Gaming Bomb	Model
PC-Coolers.ro	Best Computers	UltraPRO Computers	Best Computers/ Skin Media	Best Computers/ Skin Media	Ofertant
021-323.99.49	021-345.55.05	021-211.70.90	021-345.55.05/ 021-231.50.97	021-345.55.05/ 021-231.50.97	Telefon
199	177	59	65	65	Preț [EUR] (fără TVA)
					Dotări
Enermax	Antec	Chieftec	Fortron	Fortron	Producător sursă
370	480	340	350	350	Putere sursă (W)
DA	DA	DA	DA	DA	Buton on/off sursă
NU	DA	DA	NU	NU	Alimentare externă din sursă
DA	DA	DA	DA	NU	Conectori de alimentare SATA
2	2	2	1	0	Nr. conectori de alimentare SATA
DA	NU	NU	DA	NU	Fan Speed Controller Sursă
2	2	2	1	1	Ventilatoare sursă
DA	DA	DA	DA	DA	Monitorizare sursă
7	9	6	4	5	Număr conectori de alimentare (Molex) (12V)
2	5	4	2	2	Ventilatoare carcasă (Locașe)
2	2	0	0	0	Ventilatoare carcasă (Instalate)
1	2	2	1	1	Ventilatoare 80 (mm)
1	0	0	1	1	Ventilatoare 120 (mm)
DA	NU	NU	NU	NU	Fan Speed Controller pe Carcasă
DA	NU	NU	NU	NU	Monitorizare temperatură pe carcasă
4	4	3	4	4	Fante 5.25" / Total
4	4	3	4	4	Fante 5.25" / Externe
8	6	4	5	5	Fante 3.50" / Total
2	2	2	1	1	Fante 3.50" / Externe
DA	NU	DA	DA	DA	Sistem de prindere fără șuruburi
DA	DA	DA	DA	DA	Panou extern (USB)
DA	DA	DA	NU	NU	Panou extern (FireWire)
NU	NU	NU	DA	DA	Panou extern (Audio)
DA	DA	NU	DA	NU	Kit Window lateral
DA	DA	DA	NU	NU	Picioruşe extensibile
DA	DA	DA	NU	NU	Error Proof Buton Power / Reset
NU	DA	DA	DA	DA	Sistem HDD detasabil
NU	NU	DA	NU	NU	PCI Holder
DA	DA	NU	NU	NU	Sistem protecție cu cheie - panou frontal
DA	DA	DA	DA	DA	Sistem protecție cu cheie - carcasă
Oțel	Aluminiu	Aluminiu	Aluminiu	Aluminiu	Material contrucție
					Rezultate
7,75	10	7,12	7,24	7,20	Notă sursă
3,48	3,91	2,61	1,74	1,74	Notă ventilație - standard
8,64	7,27	5,91	6,82	6,82	Notă extensii
10	9,03	9,68	7,74	7,74	Notă construcție
8,89	6,67	6,67	5,56	4,44	Notă design
7,65	7,40	6,31	5,73	5,44	Notă LEVEL



Casetech C1018

Nota LEVEL: 8,67
Design: 7,78
Distribuitor: PC-Coolers.ro
Telefon: 021-323.99.49
Preț: 215 EURO (fără TVA)

Celor care au în plan achiziționarea unei carcase puse într-adevăr la punct le-o recomand pe cea de la Casetech. Modelul de față are în dotare cam tot ce îi trebuie unui pasionat de overclocking. Carcasa dispune de șapte ventilatoare ce asigură în interior un habitaclu ideal pentru orice procesor moleșit de căldură. Și în ciuda a ceea ce o să spuneți, ei bine, nu o să vă vină să credeți, dar nivelul zgomotului este destul de scăzut. Secretul? O mică jucărie de la Enermax, plină de senzori și butonașe, prin care se poate ajusta numărul de rotații de la fiecare serie de ventilatoare în parte. Că veni vorba de firma Enermax, și sursa de 370 de wați True Power e tot de la ei.

Acest gen de carcasă mai are în componență și un window kit, prin care puteți să arătați prietenilor ce nebunie de sistem dețineți.

Și ca imaginea de ansamblu să fie cât mai șocantă, are în dotare o nuanță puternică de albastru metalizat pe care rar vă e dat să o vedeți.



XClio CS-528

Nota LEVEL: 7,65
Design: 8,89
Distribuitor: PC-Coolers.ro
Telefon: 021-323.99.49
Preț: 199 EURO (fără TVA)

Deși numele este foarte asemănător cu produsul uzinelor franceze Renault, să știți că nu este vorba despre descrierea vreunei bolid cu „n" cai putere și „x" capacitate cilindrică. Pe de altă parte, mi-ar face plăcere să privesc carcasa din acest punct de vedere. 370 de cai putere sunt obținuți grație aceleiași surse True Power de la Enermax. Capacitatea cilindrică nu pot să o fac publică, deoarece această variabilă se calculează în funcție de ce componente doriți să montați în carcasă. Aspectul deosebit și liniile aerodinamice ce sunt scoase în evidență de luminițe albăstrui foarte discrete mă fac să cred că eleganța a atins o altă cotă. De asemenea, XClio este singura carcasă din test ce dispune, ca dotare standard, de un mic display pe care sunt afișate informații prețioase vizavi de temperatura anumitor componente.





FII DJ.
FII DJ ADEVĂRAT.
FII DJ ADEVĂRAT LA UN PREȚ ADEVĂRAT.



panou spate

panou față

ACASĂ LA PETRECERE ÎN CLUB

evoluționara Hercules DJ Console îți oferă acces la toate instrumentele unui DJ profesionist, fără a fi nevoie să cari lăzi de discuri. Doar conectezi laptopul sau PC-ul, niște boxe și începi. Dacă vrei, conectezi căștile sau microfonul și ești un DJ de nivel profesionist acasă, la o petrecere sau la club.Tot ce ai nevoie este aici!

- Plays Mp3's, WMA, .Wav, CD's
- Includes 24 bit sampling, 48KHz USB sound card
- 6 independent outputs - surround sound ready
- Stereo line inputs
- Midi in/out, General Midi
- Optical & co-axial SPDIF input/output
- Bundled with a large suite of DJ software
- Compatible with some other DJ software
- 43 assorted buttons, wheels, knobs, high quality ALPS faders
- Durable ABS plastic carrying case converts to slip-proof base, shoulder strap
- Phosphorescent keys allow you to see control surface in low light
- Loop sample, cue, match beats, cross fade, scratch, EQ, effects, change pitch, quick search for songs
- Monitor while playing, talkover attenuation
- 102dB ADC, 106dB DAC
- USB 2 & 1 compatible
- ASIO 2.0 compatible



THE HERCULES DJ CONSOLE...UNREAL!

*149 €**

Unic importator:
Ubisoft România
Str. Siret nr. 95,
Sector 1, București
Tel.: 021-5690600
Fax: 021-5690601
e-mail: sales@ubisoft.ro

www.hercules.com

* Preț de vânzare recomandat. Nu include TVA

odus disponibil în toate magazinele de specialitate













GET MOBILE

Panasonic A101

La ora actuală, foarte multă lume este înnebunită după genul de telefoane mobile ce pot fi foarte ușor de pierdut, chiar și prin buzunare. Sunt telefoanele ce nu oferă prea mulți saci de funcții, însă cele de bază funcționează de minune. Un astfel de exemplu este și cel mai recent model de telefon „sportiv" de la Panasonic. A101 este caracterizat printr-un design super-compact și se pretează de minune fie domnișoarelor, fie indivizilor care vor un telefon simplu, fără brizbrizuri și extrem de practic. De exemplu, A101 pune la dispoziție doar 16 tonuri polifonice, plus încă patru locuri de memorie în care puteți să vă etalați calitățile de compozitori. Ecranul său alb-negru, care mai degrabă este albastru-negru, nu este foarte darnic cu numărul de linii afișate, însă SMS-urile pot fi citite/scrise fără nici o problemă. Dacă vă vine să credeți, acest A101, pe lângă funcțiile de bază, știe să alunge și plictiseala cu două jocuri numai bune pentru așa ceva.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	80 x 44 x 19 mm
Greutate:	69 g
Display:	Grafic - 2 culori
Rezoluție Display:	112 x 64 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 780 mAh
Stand-by:	până la 230 de ore
Talk time:	maxim 8 ore
Ofertant:	vezi www.panasonic.ro





Siemens SF65

Deși aici nu discutăm despre filme SF, acest terminal mobil de la Siemens pare a fi rupt dintr-o astfel de producție. SF65 oferă utilizatorilor, pe lângă calitate și ergonomie, câteva funcții ce completează anumite părți lipsă ale majorității telefoanelor mobile existente. Exceptând designul său revoluționar și funcțiile de bază ale telefonului, partea cea mai interesantă este camera foto. Cu ajutorul camerei foto digitale încorporate, de 1,3 megapixeli, se pot realiza fotografii la o rezoluție maximă de 1280 x 960 de pixeli. Chestia interesantă este posibilitatea de a face aceste fotografii chiar și în condiții de lumină foarte redusă, grație unui led Flash. Memoria internă este din păcate de doar 18 MB și este folosită la comun și pentru stocarea de fotografii și a agendei telefonice sau a altor aplicații instalate ulterior de utilizator.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	91 x 44 x 23 mm
Greutate:	97 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 660 mAh
Stand-by:	până la 400 de ore
Talk time:	maxim 4 ore

Nokia 7280

Lansat nu cu foarte mult timp în urmă și în România, acest așa-zis telefon mobil a renunțat fără nici o părere de rău la majoritatea tastelor clasice. Inovația celor de la Nokia a mers într-atât de departe încât ei au considerat că unii dintre noi, în special unele dintre noi, pur și simplu nu mai au nevoie de vechea tastatură cu cifre pentru a comunica cu ceilalți. Toate comenzile se fac, mai nou, cu ajutorul unui mini-joystick extrem de precis. Un alt lucru foarte ingenios este acela că ecranul de față are dublu rol. El poate funcționa ca și până acum cu rolul de a afișa informații, dar poate fi transformat și într-o mini-oglinjoară, pentru momentele în care prietena pur și simplu nu își mai găsește trusa de machiaj. Și pentru ca meniul să fie complet, vă mai spun că acest Nokia 7280 mai dispune și de o cameră foto VGA, de funcții Bluetooth, HSCSD, radio FM stereo, WAP 2.0 și browser xHTML. Aaa, și să nu uit de ringtonurile polifonice ☺.

CARACTERISTICI:

Dimensiune:	115 x 32 x 19 mm
Greutate:	84 g
Display:	TFT – 65000 culori
Rezoluție Display:	104 x 208 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 700 mAh
Stand-by:	până la 240 de ore
Talk time:	maxim 3 ore
Ofertant:	vezi www.nokia.ro



■ BogdanS

lifestyle

Ochi pentru ochi şi dinte pentru dinte (Eye for an Eye) DVD

Sally Field, de două ori distinsă cu premiul Academiei, Kiefer Sutherland şi Ed Harris joacă în acest thriller emoţionant despre nedreptate şi răzbunare. Viaţa lui Karen McCann (Sally Field) este distrusă atunci când un străin dă buzna în casa ei şi-i omoară fiica de 17 ani. Şocul şi durerea se transformă în revoltă şi ură când criminalul este eliberat din cauza dovezilor insuficiente. După ce ucigaşul loveşte din nou şi este iar eliberat, Karen este hotărâtă să-l facă să plătească pentru crimele comise. Cu participarea lui Joe Mantegna şi a lui Beverly D'Angelo.

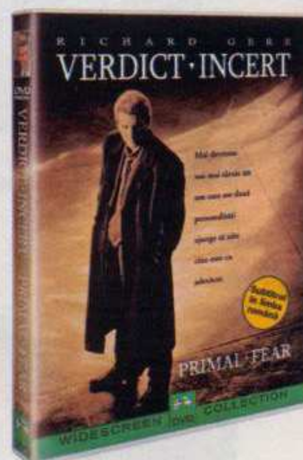


Gen:	**Dramă/Thriller**
Distribuţie:	**Sally Field, Kiefer Sutherland, Ed Harris, Beverly D'Angelo**
Regie:	**John Schlesinger**
Compania:	**PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT**

Verdict incert (Primal Fear) DVD

Vinovat? Nevinovat? Sunt întrebări pe care nu şi le pune influentul avocat Martin Vail (Richard Gere) din Chicago. Treaba lui este să-şi reprezinte clientul în faţa Curţii, mai ales dacă respectivul caz va face ca numele lui să apară pe prima pagină a ziarelor.

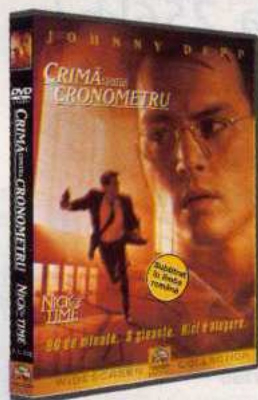
Când Vail aude că un băiat de cor fără nici un ban este acuzat că l-a omorât pe arhiepiscopul congregaţiei locale, acceptă cazul cu entuziasm gândindu-se că va fi în centrul atenţiei presei, fără a bănui că decizia lui îl va conduce spre cuibul de vipere al corupţiei, că va trebui să pledeze împotriva fostei sale soţii (Laura Linney), în calitate de procuror care îi va pune la încercare judecata, succesul şi chiar dorinţa de a câştiga cu orice preţ.



Gen:	**Dramă/Thriller**
Distribuţie:	**Richard Gere, Laura Linney, Edward Norton, Frances McDormand**
Regie:	**Gregory Hoblit**
Compania:	**PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT**

Crimă contra cronometru (Nick of Time) DVD

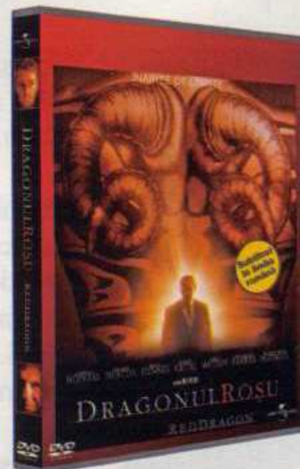
Ceasul ticăie pentru Johnny Depp în Crimă contra cronometru, un thriller cu întorsături neaşteptate de situaţie. Este într-adevăr o cursă filmată în „timp real", astfel încât evenimentele rulează pe ecran minut cu minut aşa cum se întâmplă în viaţă. Gene Watson (Depp), contabil de meserie, ajunge în Gara Centrală din L.A. împreună cu fiica sa de şase ani, pentru a se trezi în cel mai groaznic coşmar al său. Doi străini misterioşi îl despart pe Watson de fiica lui şi-l pun să aleagă: ori o omoară pe reprezentanta guvernului înainte ca aceasta să plece de la întrunirea găzduită în apropiere de gară, ori nu-şi va mai revedea fiica.



Gen:	**Thriller poliţist**
Distribuţie:	**Johnny Depp, Christopher Walken, Charles S. Dutton, Peter Strauss, Roma Maffia**
Regie:	**John Badham**
Compania:	**PARAMOUNT HOME ENTERTAINMENT**

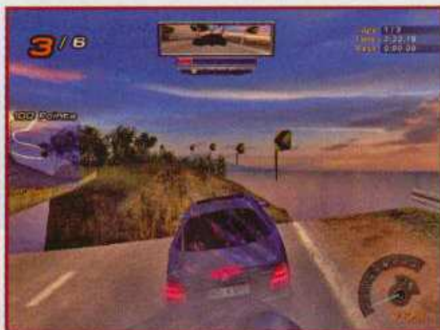
Dragonul Roşu (Red Dragon) DVD

Anthony Hopkins revine în rolul canibalului genial Hannibal Lector. El îl ajută pe Will Graham (Edward Norton), un agent FBI care a capturat mulţi criminali în serie, după ce Lector aproape că l-a ucis, făcându-l să se retragă din FBI. Acum, Graham e pe urmele lui Francis Dolarhyde, poreclit de poliţie Zâna Măseluţă, care a ucis două familii în două locuri diferite, cu acelaşi mod de operare. În final, Graham se va înfrunta cu Dolarhyde în propria locuinţă.



Gen:	**Acţiune/Thriller**
Distribuţie:	**Anthony Hopkins, Edward Norton, Ralph Fiennes, Harvey Keitel, Emily Watson**
Regie:	**Brett Ratner**
Compania:	**UNIVERSAL PICTURES**

DVD-urile sunt oferite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. **Telefon: 021-203.96.69**



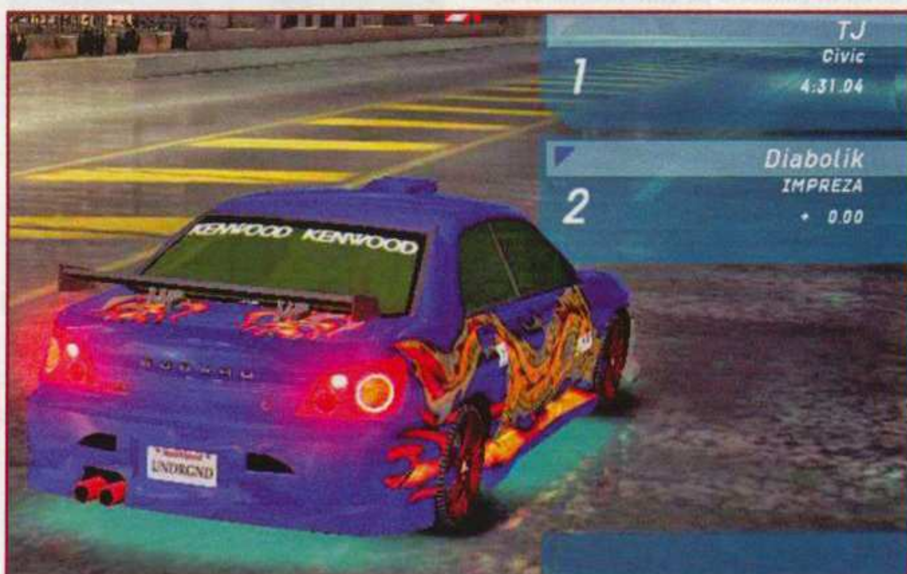
Cred că aici începe partea de autostradă din România.
Imagine trimisă de Paul Poncu.



Do U really want 2 hurt me? **Imagine trimisă de Predator.**



Unchiule, tu ești ?!
Imagine primită de la Adi.



Un timp bun, dar nu destul de bun. **Imagine primită de la Răzvan Pristavu.**



Superman a murit, dar alții se antrenează să-i zboare pe urme.
Imagine trimisă de R@Z0r T0mB.



Mai multe despre această fază la "minutul 46". **Imagine primită de la Bogdan Vrăjitoru.**



Vezi, mă, că se poate și fără elice! **Imagine trimisă de Octavian Nicolae.**

Câștigătorul din acest număr este Predator.

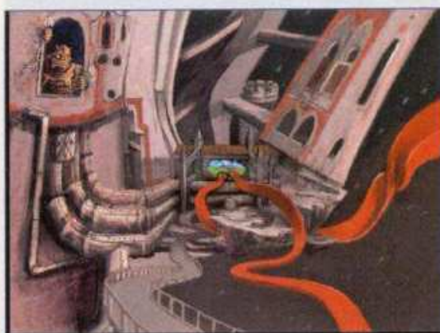
Trimiteți imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

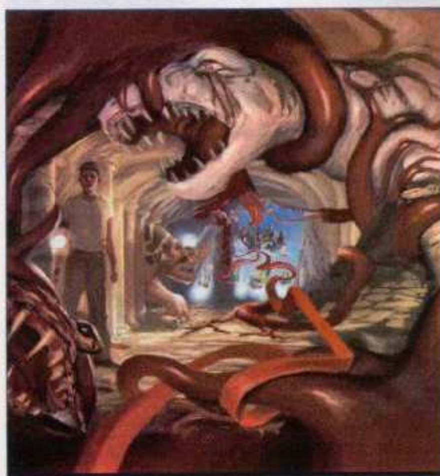
www.

Zoom

razghul.ice.org/misc/zoom/zoom.htm

O echipă de artiști s-a reunit pentru a duce la bun sfârșit un proiect cu totul și cu totul special. 15 oameni au colaborat pentru a vă oferi o operă de artă continuă, fără început și fără sfârșit. Porniți în călătoria pe care aceștia vi-o propun și nu uitați să vă mai opriți din când în când să admirați „peisajul".









IQ Marathon

www.abum.com/?show_media=1281

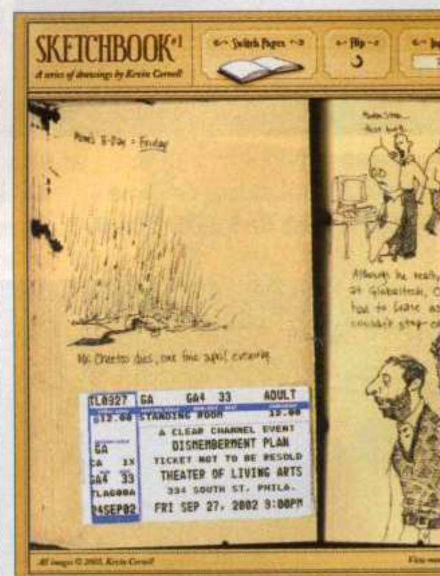
Vacile nu sunt nebune, dar s-ar putea să vă înnebunească pe voi. Un joc logic, în care puterea e de partea vacii și lumina următorului nivel nu o veți vedea decât dacă folosiți aceste animale sacre. Genial de complicat câteodată.

The Bearskinrug Sketchbook

bearskinrug.co.uk/sketchbook

Unul dintre cele mai interesante site-uri peste care am dat în ultima vreme. Conține un caiet complet de schițe ale unui individ cu o imaginație bolnavă, Kevin Cornell. Dați dovadă de curaj și intrați în mintea lui. Have fun!

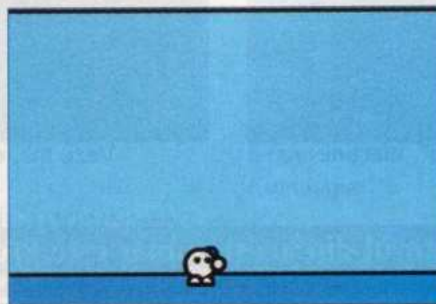


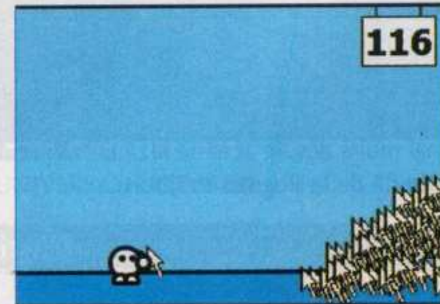


Pya!

pya.cc/pyaimg/pimg.php?imgid=7198

Pointer-ul mi-a dispărut de pe ecran. Mausul meu pare nedumerit și decide să se strice. Și asta numai din cauza unui monstruleț care mă fugărește pe o jumătate de ecran. Voi cât o să rezistați?





Abonează-te şi poţi câştiga!





7

MOMO Racing Force Feedback

Aderență sporită a volanului
Pedale cu sistem antialunecare

7



Wingman Force 3D

Stick-ul oferă un control şi o precizie deosebită
Design-ul oferă un acces comod la butoane







10

Precison USB

Uşor de instalat
Controller de foarte mare precizie

Abonează-te pe un an la LEVEL şi intri în cursa pentru a câştiga unul din cele 24 de premii. Câştigătorii vor fi anunțați în revista LEVEL din luna februarie. Foloseşte talonul de la pagina 50.



Originalitate sau nu?

Tema tratată în ediția aceasta a Chatroom-ului este, în cazul în care ați uitat și vă întrebați despre ce vorbesc indivizii de mai jos, „Ce ați prefera la un joc? Să ofere un gameplay întâlnit și în alte jocuri, care să nu aibă nici o surpriză, dar are meritul de a-și face treaba cu brio, sau un joc care să experimenteze, să încerce să ofere noi experiențe, cu riscul de a o da în bară rău de tot?".

Părerea mea este că nici unul dintre jocurile din viitor nu o să poată fi la fel de original precum jocurile vechi, antice și de demult, fără să reinventeze modul în care sunt abordate jocurile. Este aproape imposibil să mai vii acum cu un nou gen de jocuri, originalitatea rezumându-se deseori la combinarea mai multor tipuri de joc (vezi GTA). Jocurile sunt o industrie în care se învârt bani mulți și asta exclude deseori originalitatea. Cel mai clar exemplu mi se par jocurile online, un gen nou și plin de posibilități, de care însă nu se profită aproape deloc. De ce să schimbi ceva la un joc care oricum se vinde, nu? Soluția, ca întotdeauna, stă în jucători, dar tare mi-e mie că o dată cu intrarea jocurilor în viața de zi cu zi, numărul celor cărora le va păsa cu adevărat ce joacă va deveni de neglijat.

Pentru data viitoare readuc în discuție o temă ceva mai veche: sexul în jocuri. După ce Rayne și alte câteva fătuci virtuale au apărut în Playboy, este clar că a devenit ceva normal ca eroinele să aibă forme cât mai voluptoase și haine cât mai puține. Ține asta însă de conceptul de joc sau este doar o tactică ieftină de marketing? Vă deranjează sau nu?

Scrisorile le aștept pe adresa redacției, iar e-mail-urile la mitza@level.ro. Baftă!

Gheorghe Sandor

„Dacă la începutul anilor '90, lumea jocurilor era plină de apariții uluitoare și genuri noi, acum marii producători merg mai mult pe rețete de succes „verificate". Dacă nu se mai fac clone, se fac jocuri după un șablon, fie el fantasy, hack'n'slash, RTS etc. Deși sunt un împătimit al jocurilor, pot să spun că m-am cam plictisit de jocurile noi, tocmai fiindcă nu prea mai aduc nimic nou sau, dacă noutatea există, atunci este implementată prost.

Evident că între un joc ce dă senzația de „aceeași Mărie cu altă pălărie" și unul care aduce noutate, chiar și cu prețul unor lipsuri, îl aleg pe cel din urmă. În definitiv, de ce să rejoci aceleași jocuri an de an, doar de dragul unor noi efecte grafice sau audio, când ai putea încerca

ceva cu adevărat nou?

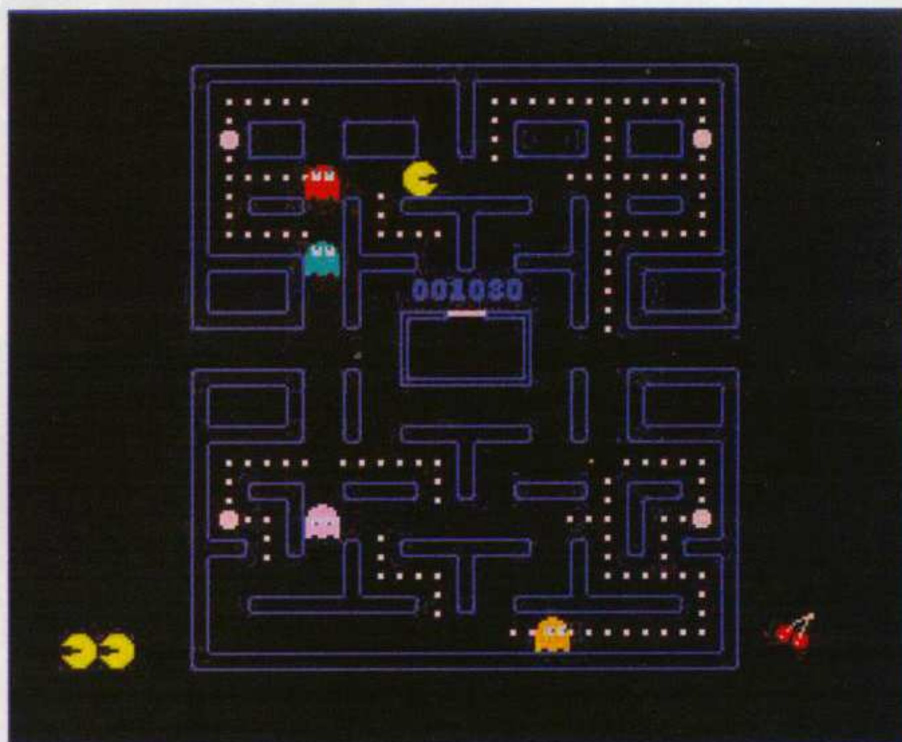
O altă criză, dacă se poate numi așa, este cea a „poveștilor" din spatele jocurilor. Sunt tot niște șabloane, și cel mai tipic este universul fantasy cu zâne și dragoni și multe rase care par foarte diferite, deși nu diferă decât prin urechile ascuțite sau culoarea pielii. Sper să văd mai multe RPG-uri cu universuri fantasy sau futuriste mai originale, cum de exemplu era în jocurile din seria Myth sau Outcast. Prea multe ținuturi „magice" au nume împleticite, ce se termină în „thia" sau ceva asemănător. Parcă japonezii țin mai mult la originalitate. Un alt exemplu sunt RTS-urile în care trebuie să aduni resurse, chestie rămasă în RTS-uri de la Dune încoace. E mult mai realistă și interesantă strategia unde nu trebuie să-ți bați capul cu resurse și harvestere.

Orice joc, cu cât e mai complex, cu atât are mai multe lipsuri sau bug-uri. Un „shoot'em up" simplist câte lipsuri poate avea? Apoi unele jocuri „mari" rămân în istorie și pentru bug-urile lor – de câte ori n-am rămas blocat între pereții din Daggerfall?"

Fabolous

„Întotdeauna am cerut de la un joc cu pretenții să fie făcut „ca la carte", adică să urmeze principiile de bază ale unui joc bun, dar și să insereze subtil și inteligent inovații care să surprindă gamerul într-un mod plăcut. Știu că sună mai mult a o utopie, dar exemple destul de clare există: Warcraft III a menținut linia epică extraordinară din precedentele jocuri, a avut o grafică decentă și mai mult decât potrivită pentru o strategie. Pe de altă parte, elementele de role-playing și importanța eroilor și a unităților în general n-au trecut neobservate de fanii genului și nu numai. Deci se poate, numai că oameni ca la Blizzard nu se găsesc pe toate drumurile (sau casele de producție).

Ideea de joc original și inovator este una destul de riscantă pentru producătorii care trebuie să-și întrețină mașinile nepământene și vilele cu zece etaje. Dacă stai și te gândești dacă nu ar fi fost acei producători care să riște și să scoată pe piață un joc inovator plin de experiențe noi și idei originale, acum am fi avut campionat național de PacMan și toți gamerii ar fi încins partide tensionate de Tetris noaptea prin sălile de jocuri.



Pac-Man, mai țineți minte?

Așa că prefer să văd un joc care încearcă să îmi ofere ceva nou decât să îmi ofere niște clișee super utilizate, important este să aibă un minim de decență și inventivitate, plus câteva minți mai luminate.

Tocmai aceste sclipiri cam lipsesc industriei jocurilor De fapt, aceste două noțiuni: „sclipire" și „industrie", încep să cred că sunt antitetice. Acest lucru se vede și în muuuuuu... uuuult așteptatul DOOM III pe care mai toată lumea l-a jucat din reflex și mai trist cred că este faptul că destulă lume chiar crede că acest joc este din punct de vedere calitativ foarte bine realizat. Păi stai și aștepți atâția ani continuarea unui joc demențial LA VREMEA LUI și când în sfârșit apare observi cu stupoare că este un joc care cel mult poate fi catalogat ca interesant. Nu știu ce au vrut cei de la id să demonstreze, poate numai că pot să facă vânzări colosale de pe urma unui nume și nu a unui joc. Ceea ce vreau să spun este că acele sclipiri sunt tot mai rare, iar producătorii preferă să se bazeze pe succesul și originalitatea trecutului decât să încerce să facă următorul pas. Sincer, asta mă așteptam de la DOOM III, să însemne ce a însemnat predecesorul lui: un punct de referință și de turnură a genului, dar asta e, nu toate dorințele ți se împlinesc.

Sper ca oameni precum Peter Molyneaux să tot apară și poate, poate vom avea mai puțină „industrie" și mai multă „sclipire"."

SaiCo

„Având în vedere că Doom 3 mie personal nu mi-a adus... pardon, din semn de respect pentru id, cu mâna pe suflet pot să declar că mi-a adus circa 3 ore și vreo 45 de minute de euforie și stres maxim încât eram dispus să-mi schimb Radeon'u 9600/128b de la SAPPHIRE (le mulțumesc pe această cale pentru o placă mai PUȚIN decât mediocră) pe o coajă de banană uscată pe care urma s-o fumez în lipsa unei țigări. Și de ce? Pentru că după acele minunate 3, respectiv 4 ore, am simțit așa un șșsmaf în ceafă. Ce? Cum ce? Saturația, băiete și fato... Dă-i cu aceiași monștri cu care am mai dat de pământ cu 10 metri mai în spate, dă-i cu story line-u care deja îți e mai mult decât previzibil și încet, încet ajungi să te retragi la adăpostul unui alt joc, în cazul meu Underground. Și uite așa de simplu trece timpul și te trezești ca mine după vreo 2 săptămâni jumătate că un joc de vreo 25-30 de ore lungime și lățime pupate-ar tata să te... e încă la tine pe calculici. Și atunci din salariul MAXIM!!! pe economie, plus ceva acolo (ca orice român tre' să faci câte-un ciubuc) ce mă convinge pe mine să dau 1 500 000 pe DOOM 3? ... atât am înțeles că e, nu? Și mi se pare un gest foarte drăguț și îmi arăt respectu' pentru


S.T.A.L.K.E.R. promite multe, dar se va ridica la nivelul așteptărilor?

decizia luată în privința prețului. Sfatul meu? 'Încercați, încercați, încercați' ceva NOU că dacă nu joacele pe viitor vor sta și mai mult în magazine! Și sper să văd un pic de dovadă că și românu' poate să crape capra-n două cu un joc interesant că doar nu-i prost doar că se află într-o scurtă fază de stagnare (să nu zic lene). Acum mă duc să mănânc de pe jos. Salu'!"

Silverbolt

„Nu pot să spun că prefer un gameplay nou sau unul vechi, atâta timp cât este de calitate și are un storyline decent. Nu suport, însă, să văd cum un joc de acum zece ani redenumit, cu grafică ultimul răcnet și un storyline nou și stupid devine hit. Nu. Nu mă refer la Doom 3. Încă nu l-am jucat. Exemple există destule, nu trebuie să le enumăr. Oricum, chestia asta cu „gameplay-ul inovator" e ca sabia aia cu două bleiduri: pe de o parte, un joc poate să aducă ceva absolut nou și să dea naștere la un alt gen de jocuri (ex: seria Thief, din care s-au inspirat pe alocuri Rockstar în Manhunt), sau poate să aducă mici modificări unui gen mai vechi. Să fim serioși, un gen de jocuri poate evolua doar până la un anumit punct. Avem FPS-uri, ce noutate mai poate apărea în gameplay? Grafica 3D a adus-o Quake. Detașarea de „fugi, împușcă, vindecă-te și omoară iar" a adus-o Half Life prin micile puzzle-uri. Stalker va da jos scripturile. Unde se mai poate merge? Realitate virtuală, eventual, dar așa ne întoarcem la tema „violența din jocuri". Oricum, nu am anumite referințe... Black and White a fost o noutate și l-am jucat. Starcraft aducea a Warcraft, dar și acesta a fost un joc bun. Dacă ne gândim bine, fiecare gen de joc a fost la vremea lui inovator. Să ne întoarcem, dar, pe vremea biluțelor alb-negru care săreau pe ecran și se numeau jocuri. În această perioadă apar primele jocuri care vor deveni clasice, evoluând pe parcursul timpului în adevărate capodopere: Wolfenstein 3D – Shooterele de azi, Dune 2 – RTS-ul contemporan, Prince of Persia – PoP Sands of Time și altele. Poate că exemplele mele nu sunt chiar „primele" dintr-un gen, dar sunt pe-aproape. Într-o zi însă, shooter-ul nu va mai avea unde să-mpuște, RTS-ul va rămâne fără unități, iar caracterele din RPG-uri se vor pensiona. Multe genuri de jocuri vor atinge punctul maxim de evoluție și vor stagna („Păi, stai un pic... faza asta din [insert new shooter name here] am văzut-o pe rabla de Pentium 4 a lu' bunicu în jocu' ăla antic... Half Life, parcă."). Producătorii vor trebui atunci să găsească și altceva pentru fani. Storyline-ul lui FarCry 5 nu va mai însemna nimic dacă jocul are același gameplay și grafică 4D ca și Quake 17. Noi genuri de jocuri vor apărea. Unele vor fi respinse, altele vor prospera. Oricum, până la această „recesiune a jocurilor" mai este mult, așa că eu, personal, nu-mi fac griji. „Carpe diem". Dacă văd ceva original la un joc și îmi place, bine. O să-l joc pe el și pe toate rudele lui care-mi cad în mâini (ex: Worms, Gunbound, Hogs of War). Dacă am jucat mai demult un joc care mi-a plăcut și apare un altul care seamănă cu el, foarte bine. Mi-a plăcut Fallout, normal că am adorat KotOR. După părerea mea, firmele care încearcă genuri noi nu au de riscat, dar trebuie să scoată pe lângă gameplay-ul acela original și o grafică acceptabilă și un story bun, altfel pot să compromită genul pe care vor să-l lanseze. Desigur, dacă ideea este idioată din start, să zicem Second Person Shooter (nu mă întrebați că nici eu nu știu), atunci nimic nu-l poate salva. În concluzie, vreau să le spun celor care plănuiesc să scoată pe piață ceva nemaivăzut „noroc și curaj, băieți", iar celor de la Bethesda, Lucas Arts, Rockstar, Blizzard, Valve (heh, heh) etc. „MAI REPEDE, CĂ N-AM CE JUCA!!!"

Ne-au mai scris:

Radu Bengosu, Stan Gabriel aka Black Sentinel, alexandru aka Neo, Teodor Pojar aka D00mgiver, dOk!@, Anthony KitthSa, Zulu aka Rattpack, Alex din București, Sharpalau, Eric Oancea, Bogdan Marginean, DoomHammer.

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Ana-Maria Sfrijan
(ama_sfrijan@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (oana_saulescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

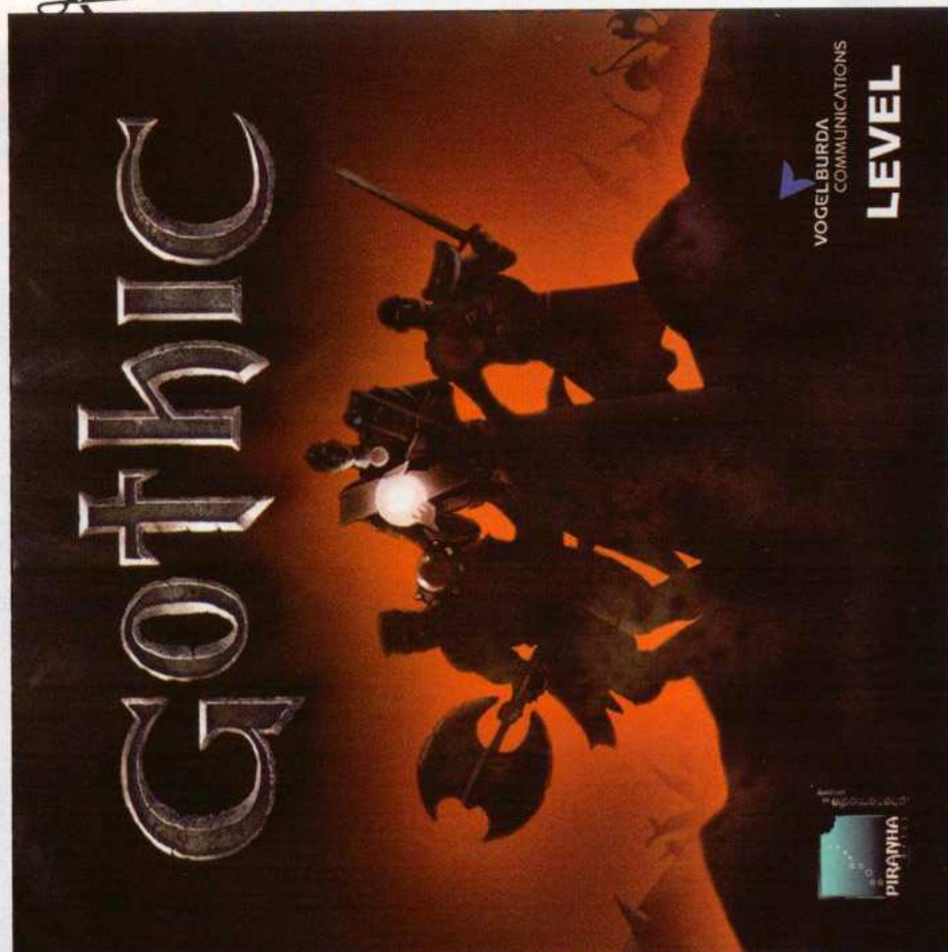
Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

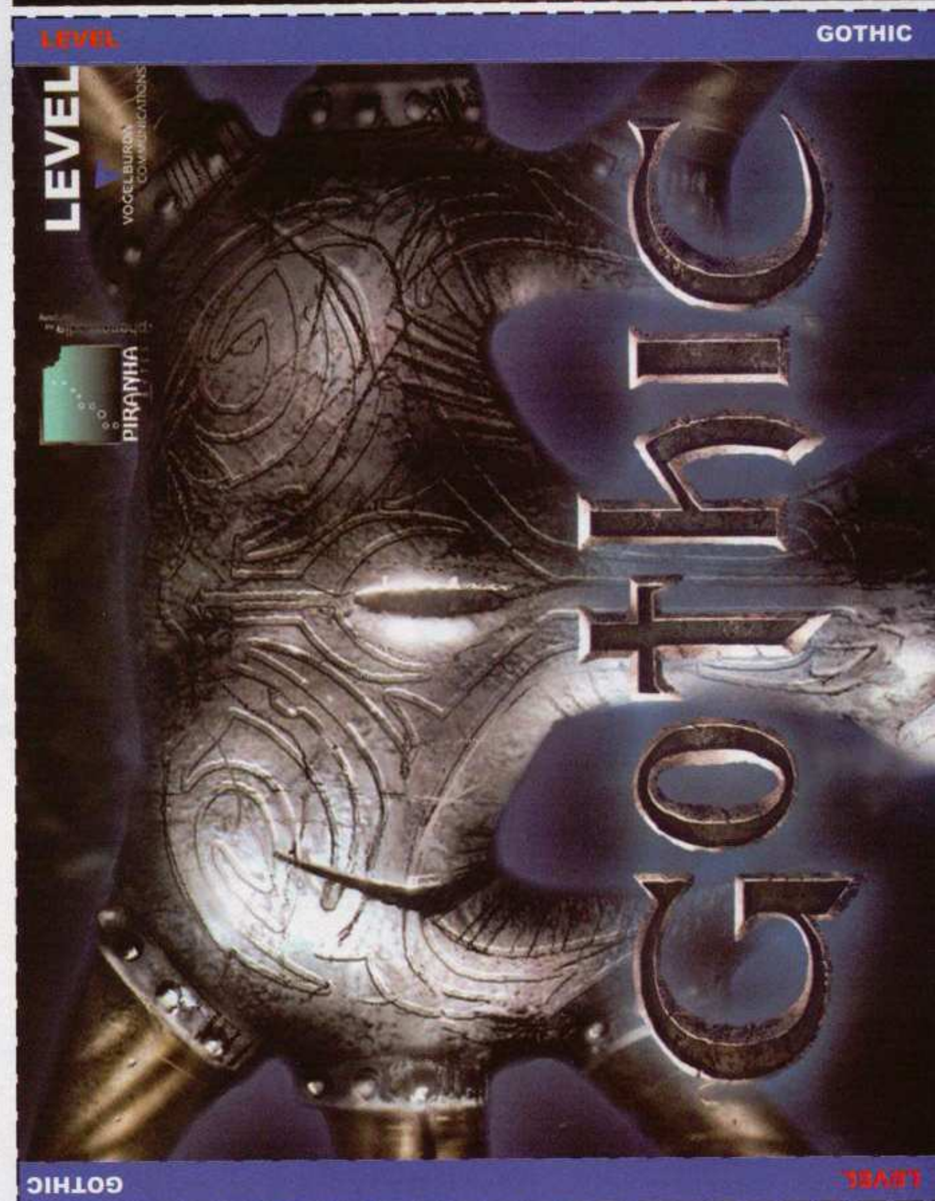
Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență, măsurate în perioada mai 2003-mai 2004.



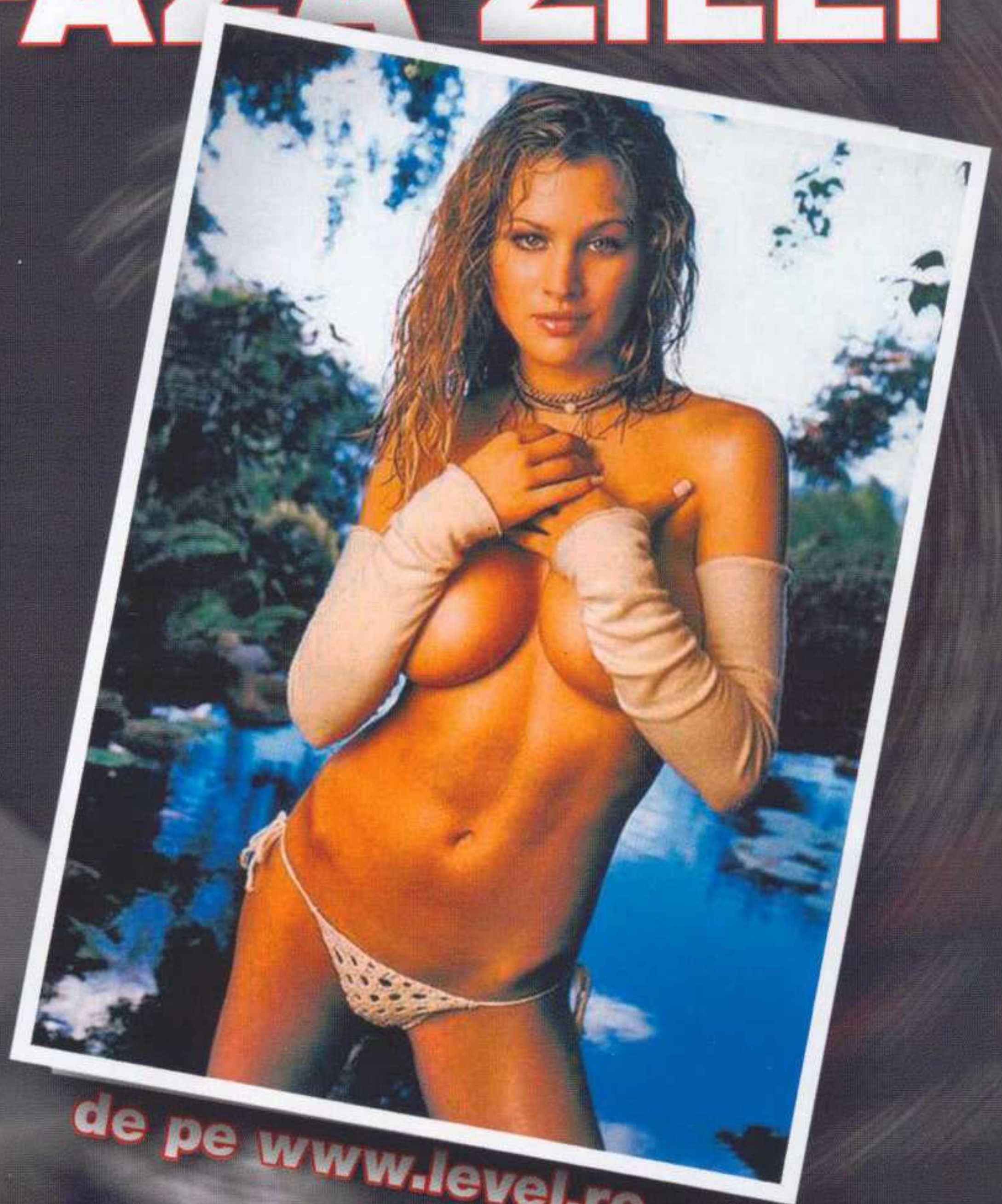


Half-Life 2

Vine!



FAZA ZILEI



de pe www.level.ro